VILÁGPREMIER: EXKLUZÍV KHOLAT ELŐZETES ITTHON CSAK NÁLUNK!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

STEAMES TELJES JÁTÉK: CASTLESTORM

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU 2015. 03.
1995 Ft - 6,99 EUR

TERMÉSZETES SZELEKCIÓ

EVOLVE

Szörnyként és vadászként is megpróbáltunk boldogulni a Shear bolygó vidékein.

BARBÁROK A KAPUKNÁL

TOTAL WAR: ATTILA

Megvívtuk a Római Birodalom utolsó csatáit, birodalmiként és hunként is.

KÉMEK A SASFÉSZEKBEN

KHOLAT

A világon az elsők között játszottunk a rejtélyben bővelkedő kalandjátékkal!

RESIDENT EVIL™ REVELATIONS 2

A legendás Resident Evil-széria visszatért, hogy ezúttal négy főszereplőre hozza rá a frászt egy fertőzöttektől hemzsegő szigeten.

ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

A kultikus Oddworld-sorozat első epizódja végre remake-et kapott.

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

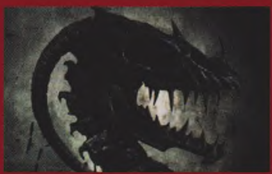
A hírhedt kincskereső visszatért!

BATTLEBORN

A shooterek és a MOBA-műfaj elemeit vegyíti a Borderlands csapata.

HOMEWORLD REMASTERED

Felújítva tért vissza az űrstratégia.



DEATHTRAP

A magyar NeoCore Games ezúttal a tower defense műfajába merészkedett.

„Ez az új generáció”
IGN
TÖBB MINT
200
ELNYERT DÍJ
THE WITCHER®
WILD HUNT
2015. MÁJUS 19.
MINDEN PLATFORMON MAGYAR FELIRATTAL
RENDELD ELŐ MOST!
BUY.THEWITCHER.COM
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC DVD-ROM
CENEGA
CD PROJEKT RED
The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. "" and "PlayStation"registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
Szerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (){redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. MÁRCIUS
DŐZSÖLÉS ÉS MEGFESZÍTETT TEMPÓ

Úristen, sok az üres oldal, mit fogok oda rakni? Huh, jön ez a nagy játék, ez majd kitölt 4-6 oldalt. És beesik ez meg az is, azok is megérnek most 2-4 oldalt. De még mindig sok az üres oldal. Na jó, most beesett három játék, mázli, hogy még van hely. Na, lassan rendben leszünk. Mi, hogy jött megint 6 új játék?! És mi lesz azokkal, amiket már kidobtam?

Körülbelül így kezdődött a márciusi szám készítése, és igazából így is végződött: mintha a télről elfeledkezett volna a természet (bár a tavaszi meleg utánra pont havazást mondanak), és mintha ez nemcsak az állatokat őrjítette volna meg, de a kiadókat, fejlesztőket is, akik felébredtek téli álmukból, és végre munkához láttak. Hihetetlen mennyiségű játék érkezett, és ez még semmi ahhoz a dömpinghez képest, ami márciusban vár ránk. Bepótoltuk a múlt hónapban az embargó miatt kimaradt Evolve tesztet, alaposan kiveséztük a Total War: Attilát, kellemesen csalódtunk a címlapunkra került Resident Evil: Revelations 2-ben, rácsodálkoztunk a Homeworld Remasteredre, és arra, hogy egy újrakiadás talán még az eredetit is felül tudja múlni. Szóval egyáltalán nem unatkoztunk, na!

Bár sajnos a betervezett út nem jött össze Lengyelországba, a játék imádott sajtósának hála nem maradtunk le az exkluzív Kholat kipróbálási lehetőségről: bizony, a PC Guru is beletartozik abba a rettenetesen szűk körbe, akik kipróbálhatták a Kholatot, a 20. század egyik legnagyobb rejtélyét feldolgozó kaland/horrorjátékot. Négy oldalon számolunk be arról, milyen is elveszni a hófödte hegycsúcsok között, miközben Sean Bean narrálja a múlt eseményeit. Azt még nem tudjuk, hogy miként fog meghalni a játékban, hiszen konkrétan nem szerepel benne, de őt ismerve biztos találnak majd valami megoldást, hogy jól legyilkolják!

Szóval így telt a mi kis februárunk: szorgosan, dolgosan, rengeteg játékkal, rengeteg látnivalóval. Persze nem adjuk alább legközelebb sem, bár előre szólunk: következő teljes játékunk ismét ubisoftos lesz, így sajnos megint nem tudjuk a telepítőfájlokat felrakni a DVD-mellékletre. Sebaj, igyekszünk titeket megint tesztekkel, előzetesekkel, videótesztekkel kárpótolni. Addig is:

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

A VILÁGON AZ ELSŐK KÖZÖTT PRÓBÁLHATTUK KI A KHOLATOT, AMELY AZ ELMÚLT ÉVSZÁZAD EGYIK LEGNAGYOBB REJTÉLYÉT DOLGOZZA FEL. A TE ÉLETEDBEN MI A LEGNAGYOBB, MEGOLDATLAN REJTÉLY?

Bate
Sokat gondolkoztam: az én életemben a legnagyobb rejtélyt továbbra is azt jelenti, hogy a barátnőm miért nem tette még ki a szűröm, holott már lassan nem férünk el a Lego-gyűjteményemtől a lakásban. Különösen a portörléskor kerül elő ez a dolog.

Obo
Az egyetem második félévében történt, mikor pontosan nulla érdemi információval és tömény mellébeszéléssel valahogy kaptam egy kettest Fizika I.-ből. Máig nem tudom, miért kegyelemezett meg pont rajtam a híresen szigorú tanárnő, de hálás vagyok érte a mai napig.

Chris
Rejtély számomra, hogy hova tűnt a sonkás szendvicsem, amit tegnap csináltam. Nem emlékszem rá, hogy megettem, szóval azt gyanítom, hogy a medvedisznóember volt. Illetve az is lehet, hogy nem is csináltam szendvicset, csak álmodtam. De akkor hova tűnt a sonka a hűtőből!?

JohnBart
Van pár fogas kérdés, amire mostanáig nem találtam meg a választ, a legkínzóbb viszont talán az, hogy mégis miért mindig összegabalyodott kábellel kerül elő a fülhallgatóm a táskámból, ha egyszer előtte mindig kicsomózva teszem vissza a helyére.

Chocho
Kevesen tudják rólam, de elméletileg programozó volnék, avagy az volt az első szakma, amit szereztem, idestova nyolc éve. Nos, számomra máig rejtély, hogy a fenébe lettem programozó, mert hogy mindent rosszul csináltam, az biztos, mégis meglett a szakvizsgám.

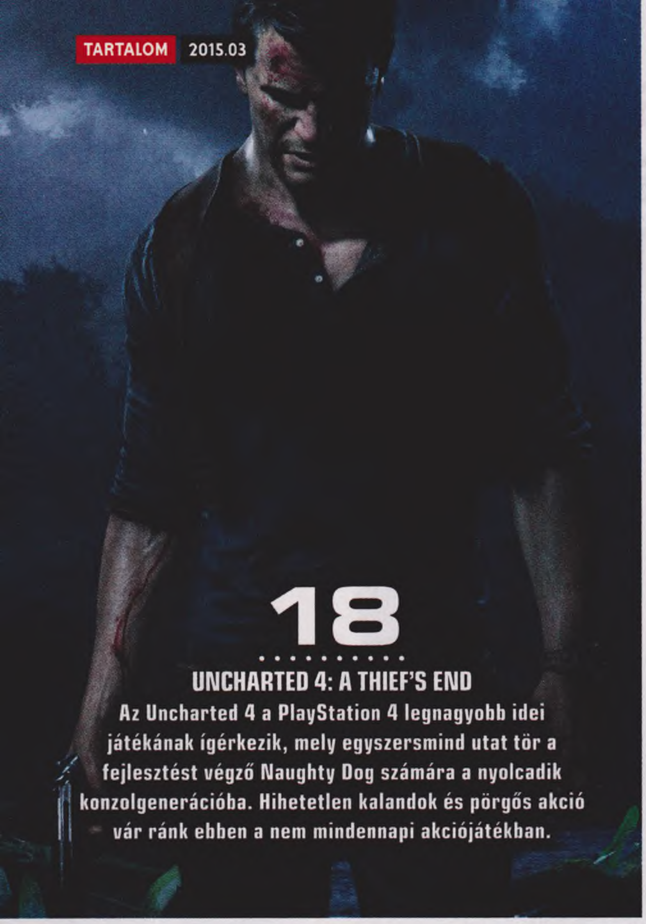
wilson
Egyértelműen az, hogy miként lehetséges, hogy sose végzünk este 11 előtt a lapzártával, függetlenül attól, hogy aznap még az újság felét kell-e megcsinálni, vagy már csak olyan 20-30 oldalt. Mintha ilyenkor valami időanomáliába keverednénk.

Midnite
Életem legnagyobb rejtélye a többi ember. Például, az internetes kommentelők 90%-a hogyan tanult meg gépelni egyetlen agysejt birtokában? Az angolok hogy képesek megenni saját krumplipüréjüket? Miért preferálta bárki is a boldog befejezést a Max Payne 2 végén?

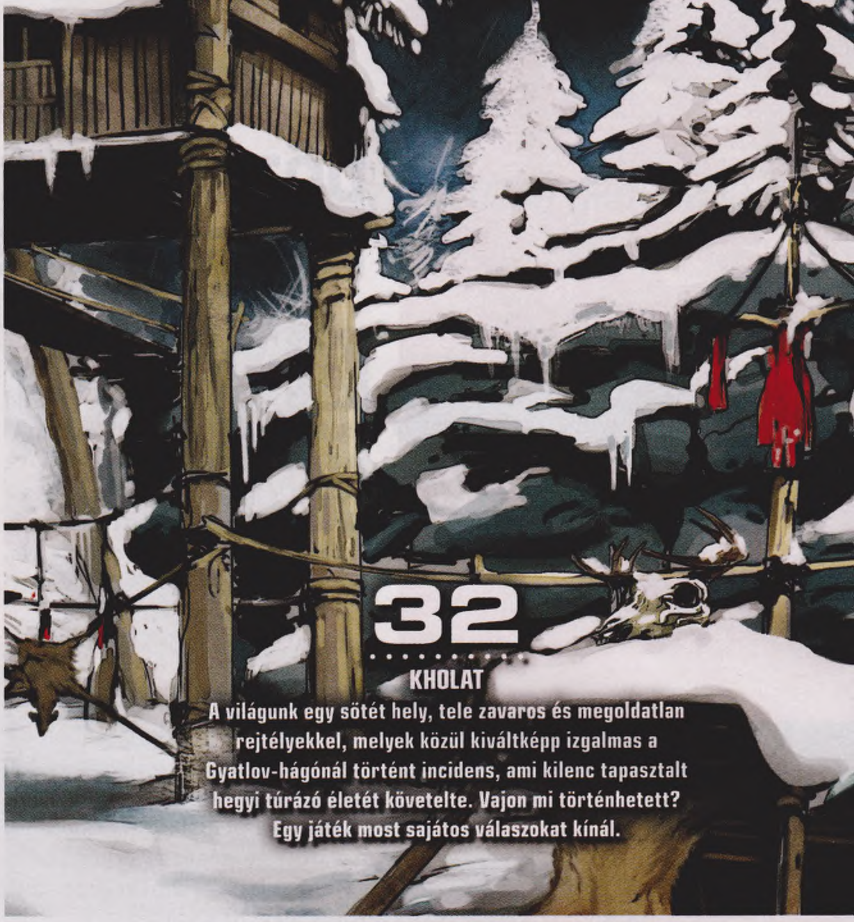
Dzséjt
Sok ilyen van, de ha már PC Guru, akkor legyen egy PC-s. A Far Cry rejtélye. Háromszor vettem meg dobozosan, mert az első kettő eltűnt. Felszívódtak, mintha sosem lettek volna. A harmadik lemez összetört. Ezután megvettem digitálisan. Az még megvan.

Lor
Hogy wilson miért kérdez ilyeneket, és miért a lapzárta napján küldi el ezeket a kérdéseket.? Amúgy nagyon sok rejtélyes téma érdekel, például hogy tényleg létezik-e kollektív tudat, mit üzennek valójában az álmok, és hogy létezik-e a Sátán, csak úgy.

McMacko
Van néhány... Pl. hogy miért nem tudom tartani a versenysúlyom? Miért bugzik még mindig az a bizonyos MATLAB kód, mikor gyönyörű perfekció minden sora? Az új Offspring lemezek miért képtelenek megidézni a megboldogult tinikoromat? Ki ölte meg Laura Palmert?... várjunk csak...



18
UNCHARTED 4: A THIEF'S END
Az Uncharted 4 a PlayStation 4 legnagyobb idei játékának ígérkezik, mely egyszersmind utat tör a fejlesztést végző Naughty Dog számára a nyolcadik konzolgenerációba. Hihetetlen kalandok és pörgős akció vár ránk ebben a nem mindennapi akciójátékban.



32
KHOLAT
A világunk egy sötét hely, tele zavaros és megoldatlan rejtélyekkel, melyek közül kiváltképp izgalmas a Gyatlov-hágónál történt incidens, ami kilenc tapasztalt hegyi túrázó életét követelte. Vajon mi történhetett? Egy játék most sajátos válaszokat kínál.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
010 Warhammer: The End Times - Vermintide
012 Infinifactory
014 Mordheim: City of the Damned
016 Woolfie - The Red Hood Diaries
018 Uncharted 4: A Thief's End
022 Dead Synchronicity
024 Guild Wars 2: Heart of Thrones
026 Battleborn
030 Robocraft
032 Kholat

TESZT

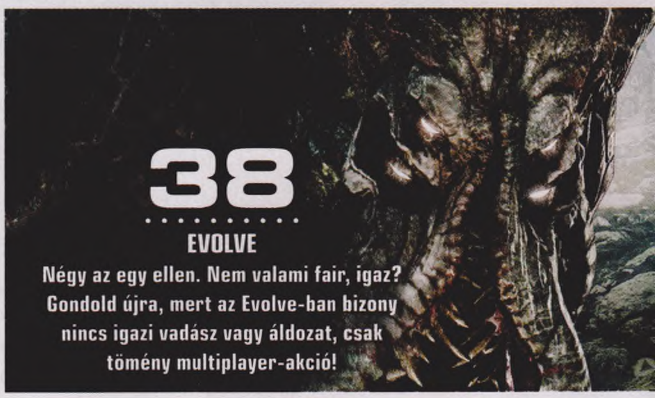
038 Evolve
044 Heroes of Might & Magic III HD Edition
046 Castle in the Darkness
047 Dragon Ball XenoVerse
048 Cities XXL
050 Grow Home
052 Total War: Attila
056 Apotheon
058 Sunless Sea
060 Resident Evil: Revelations 2
064 Homeworld Remastered Collection
066 Deathtrap
070 Oddworld: New 'n' Tasty
072 Frozen Cortex
074 Aerena: Masters Edition
075 Pinball FX 2: Iron & Steel
076 The Book of Unwritten Tales 2
078 République Remastered
080 The Order: 1886
083 Zombie Army Trilogy
084 Mobiljátékok

HARDVER

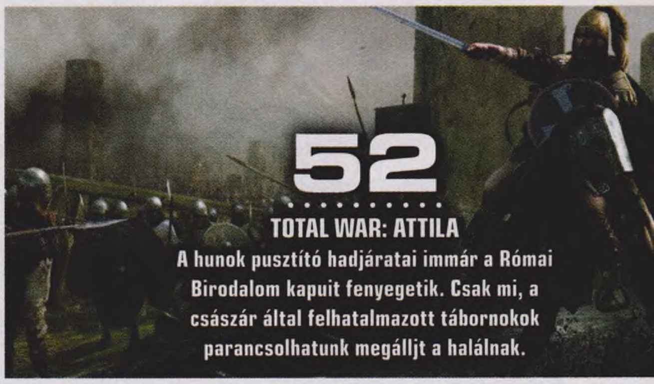
092 Hardverhírek
094 Ilyen volt az MWC 2015
096 Okostelefont, zsebpénzből
098 Razer Naga Epic Chroma egér
099 Razer Naga Hex egér
100 LG 34UC97 monitor
101 Samsung 850 EVO SSD
102 A retrológus válaszol: A Sinclair-sztori I.
104 H.A.G.
106 Guru ÁlomPC
108 Hardvermentőöv

ROVATOK

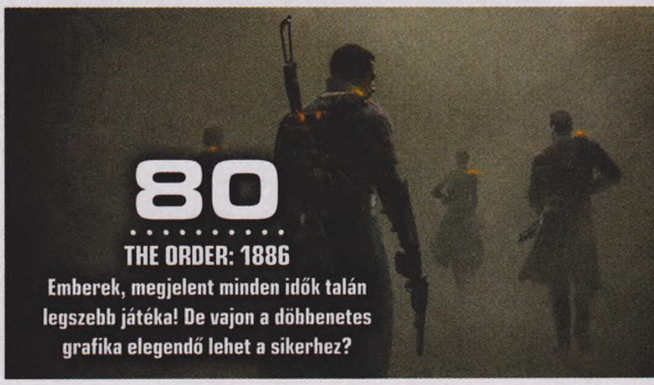
086 Második kör: ArmA III
088 DayZ rovat
090 Játékmentőöv
110 Levrov
112 Egy kis közösségi élet



38
EVOLVE
Négy az egy ellen. Nem valami fair, igaz? Gondold újra, mert az Evolve-ban bizony nincs igazi vadász vagy áldozat, csak tömény multiplayer-akció!



52
TOTAL WAR: ATTILA
A hunok pusztító hadjáratai immár a Római Birodalom kapuit fenyegetik. Csak mi, a császár által felhatalmazott tábornokok parancsolhatunk megálljt a halálnak.



80
THE ORDER: 1886
Emberek, megjelent minden idők talán legszebb játéka! De vajon a döbbenetes grafika elegendő lehet a sikerhez?

DVD-TARTALOM

Tavaszi (be)zsongás!

PC GURU LIVE

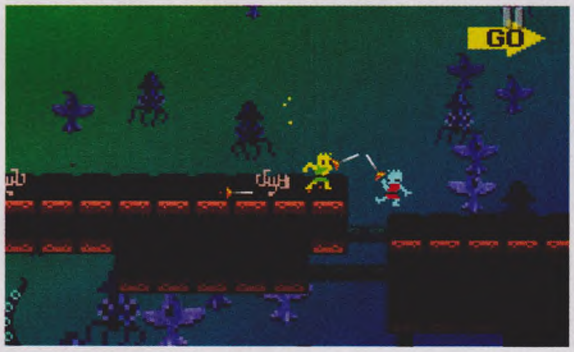
VIDEOTESZTEK

Természetesen mozgóképekből sem szenvedtünk hiányt az elmúlt hetek során, aminek köszönhetően jó pár gigabyte-nyi videó landolt a korongunkon. Három videotesztettel (Evolve, The Order: 1886, na meg a megkésett The Crew), öt filmelőzetessel és nyolc játékajánló videóval várunk titeket DVD-mellékletünkön. Ez utóbbiak közül külön figyelmetekbe ajánljuk a Bloodborne történetét bemutató trailert, valamint a Just Cause közelgő harmadik részének eszméletlenül hangulatos, bár nagyon rövid kedvcsinálóját.

PROGRAMAJÁNLÓ

10 INGYEN PROGRAM

Ebben a hónapban rendhagyó módon nem egy, hanem rögtön 10 programot ajánlunk a figyelmetekbe, melyek nem hiányozhatnak a gépetekről, amennyiben különféle speciális feladatokat szeretnétek elvégezni a segítségével. Legyen szó akár DVD-írásról, képnézegetésről vagy szerkesztésről, vagy esetleg a legújabb videokártya-driverekre van szükséged, most segítünk neked! A listánkon szereplő programok mindegyike teljesen ingyen használható, így remek alternatívát is jelenthetnek fizetős társaikkal szemben.



INGYENES JÁTÉKOK

20 INGYEN JÁTÉK

Az elmúlt hónapok során folyamatosan gyűltek számítógépünkön az ingyenes játékok, melyekből most sikerült összeszednünk egy csokornyit, amit a tavaszt ünnepleve szépe át is nyújtunk nektek. A húszas listán olyan alkotások találhatók, mint az Eggnogg+ (ez egy ilyen kardos-multis csoda), a Strafe első, ingyenesen játszható változata, vagy a remek retróhangulatot árasztó Tanks of Freedom. A játékok a hagyományos alkalmazásokkal szemben csupán egy kitömörítést igényelnek indítás előtt. Jó játékot kívánunk!

EXTRA TARTALOM

CGA HÁTTÉRKÉPEK

Egy ArjOn nevű fiatalember a veterán játékosoknak kedveskedett egy képernyővédővel, ami a CGA-éra, tehát a '80-as évek legjobb játékait varázsolja a monitorunkra. A DVD-mellékletünkre is felkerült változat több mint 1000 DOS-os játékból tartalmaz több mint 1200, autentikus, 640x400-as felbontású, CGA színvilágban pompázó képet, a töltőképernyőktől kezdve a menü- és intróképekig. Ráadásul az adott játékokról érdekes információkra is szert tehetünk a használatával. Irány az Extra!

ÍZELÍTŐ

Gondoltátok volna, hogy egyszer azon fogunk panaszkodni, hogy túl sok a hely a DVD-n? Nos, eljött ez a nap is, ugyanis teljes játékunk mindössze 300 megát nyom, ami azt jelenti, hogy bőven van hová feltölteni az addicionális tartalmat. Igyekeztünk hát megragadni ezt a remek alkalmat arra, hogy két különleges válogatást hozzunk össze. Készítettünk egy 20 játékból álló összeállítást az elmúlt hónapok legérdekesebb ingyenes játékaiból, valamint összeszedtünk 10 elengedhetetlen felhasználói programot, melyeket ugyancsak ingyenesen használhattok. Jó csemegézést kívánunk!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 82XAJUEW

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. május 1-ig** érvényes.

CastleStorm

[ÍRTA TIKA] *Láttál már bélgázzal hajtott birkát, vagy vadmalacot repülni? Nyugi, ez nem pszichológia-teszt, pusztán e havi játékunk kincses tárházában elég szokatlan katapultlövedékek sorjáznak, és jobb, ha előre felkészülsz, hogy a CastleStormban minden sarkon egy újabb elmebeteg élmény vár...*

A tower defense műfajban mi magyarok is otthon vagyunk – tessék csak szépen visszagondolni a Defenders of Ardaniára –, így aztán nem meglepő, hogy a Zen Studios a flipperjátékok után ilyetén munkálatokba kezdett, és betyáros hajrával rögtön be is ásta magát az élmezőnybe. A CastleStorm ugyanis 2013 egyik legkellemesebb meglepetése volt, egy aranyos mese, remek körítéssel és nehezen felejthető, innen-onnan összeszedett játékmenettel.

LOVAGOK KORA

Mint minden jó mesében, ebben is akad egy hős, és Sir Garethnek hívják. Nos, Sir Gareth népe és a távoli észak vikingjei ősi ellenségek, a történetünk kezdetén pedig épp ez a viszály éled újjá. A háttérben ármánykodó tanácsos, a hebehurgya király és az őrült feltalálóként is felfogható szerzetes közösen szövik tovább a cselekmény hálóját, ám a hangsúly nem a fordulatokon van, mert a bájos rajzfilmszerű közeg nem hazudtolja meg magát, így aztán két perc alatt kiszúrod, hogy ki a fő gonosztevő, és teli szájjal vigyorogsz a botlásokon, vagy az idiótábbnál idiótább poénokon.

Kezdjük talán ott, hogy a CastleStorm ügyesen mixeli azon elemeket, amelyek az elmúlt években letarolták a flashjátékok piacát, lásd az Angry Birds-féle katapultozást, a beat' em upok csépelését, vagy a várfoglaló játékokat. Egész pontosan ez úgy fest, hogy egy-egy erődítmény áll a pálya két oldalán, és a kapuk fölé szerelt hajítógépekkel mindenféle vicces, ám igencsak hatékony lövedékeket hajigálnak át a szomszédba. Birkát, sast, vaddisznót, robbanó almát, mágikus főzeteket ugyanúgy, mint hagyományos dárdát, és persze rengeteg követ. Mindeközben mindkét fél katonákat indíthat útnak, hogy az ellenség várkapuját szilánkokra zúzva megszerezzék a zászlaját. Nyerni ugyanis többféleképpen is lehet; nyilván a vár talajszintig bombázása adja magát, ugyanakkor az említett lobogó ellopása és annak saját erődítményünkbe szállítása is jó ötlet. A két módszer természetesen veszélyeket is rejt: néha óhatatlanul is belesétál egy-egy saját egység a lövedékzáporba, és ilyenkor maximum annyit mormolhatunk, hogy bocsi, mert a baráti tűz ugyanúgy sebez, mintha az ellenfél állítana nyilat katonánk kobakjába. Azt se felejtsük, hogy a stratégiai- és kőhajító szálon kívül még varázslatokat is tartalmaz a CastleStorm, és utóbbiak közül a vár urának harctérre teleportálása egy újabb fejezetet nyit a hadviselésben. A fejleszthető hőst az A-D gombokkal bírhatjuk mozgásra, a W-vel ugrándozhatunk, az S pedig a pajzsot tolja elő. A kétféle kardos támadás (a jobb egérgombon van az erősebb) mellett bizony még nyílvesszőket is eregethetünk a SHIFT billentyű segítségével.

A Castlestorm elég furcsa játék, amit az egyedi játékmeneten túl a humoros körítés is segít abszolút felejthetetlenné tenni.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
arcade/stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/ Radeon 9800/HD2000 VGA, 1 GB HDD

INFO

A Castlestorm 2013. július 29-én jelent meg PC-re, s ezt mintegy két hónappal előzte meg az Xbox 360-as debütálás.

AMIT SZABAD JUPITERNEK...

A játékmenet ügyesen egyensúlyoz a lehetőségek között, a Hős és a katonák például nem rúghatják szét a várat (– mert különben minek a katapult, ugye –, ugyanakkor előbbi törheti az utat a zászlóig, de nem ragadhatja el, mert akkor utóbbiakat tenné feleslegessé. Amennyiben a saját héroszunkat kizavarjuk takarítani, inaktívvá válik a hajítógép. Ennek sajátossága, hogy extra pontot kapsz minden fejlövésért, és ha zsinórban öt ilyen találattal sikerül a Kill Streak mutatót feltornászni, akkor néhány másodpercig az eszköz átkapcsol pusztító üzemmódba, és „ami a csövön kifér" alapon megállás nélkül zúdítja a lövedékeket. Amúgy természetesen minden töltethez saját újratöltési idő is tartozik, minél komolyabb a löket, annál magasabb értékkel, és azt se felejtsük megemlíteni, hogy nem a teljes arzenált lehet átvinni a következő pályára, hanem mindenből – lövedék, bakák, varázslatok – csak ötöt. A játék kapcsán gyakran hangoztatott humor pedig leginkább akkor jelenik meg, amikor egy birka beszorul a katapultba, vagy kínos hasmenés üti fel a fejét a seregben, netán sztrájkba lépnek a lovagjaink, kevesebb baráti tüzet és több megbecsülést követelve – nos, ilyenkor a vizuális gegek mellett az adott részleg kiesik a lehetőségek közül, és a következő pályát nélkülük kell teljesíteni.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Telepítés, aktiválás

A CastleStorm telepítése Steam-aktiválást igényel, ám a DVD-tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell felhasználni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott beütni a DVD tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, amit már beválthattok a Valve áruházában. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! A játékot a steames aktiválást követően letölthetitek, vagy feltelepíthetitek a DVD-mellékletünkről. Utóbbihoz a Steam kliensprogramjára lesz szükségetek: a Steam menüponton belül a **„Játékok biztonsági mentése és visszaállítása"** gombra kattintva kiválaszthatjátok a **„Visszaállítás"** funkciót, majd megadva a DVD-lemezen lévő fullgame/Castlestorm könyvtárat, a Steam felmásolja a szükséges fájlokat. **Ha problémát okozna a dolog, olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

TERVEZZ VÁRKASTÉLYT!

A pályán megszerzett pontszámoknak különleges jelentősége van, példának okáért a lövedékfajták és a katonák mellett a saját bajnokunk is ebből az összegből fejleszthető, ahogy amúgy minden miskulancia kibontásáért szintén csengetni kell. A kiképzőhelyek és bónuszokat adó termek adják aztán azt a kirakóst, amit a játékban várnak nevezünk. Természetesen te is megtervezheted a saját palotádat, és ennek az esztétikai vonzatokon kívül sokkal nyomósabb oka van. Az erődítményeket ugyanis statikailag pontosan lemodellezték, így aztán minden találat után megroppan egy oszlop, kimozdul a fal, és örvendetes lenne, ha nem dőlne a fejünkre egy kósza kőgolyóbis nyomán az egész.

A túloldalon viszont épp ez a cél, megyengíteni a támpilléreket, hogy a magasabb szintek kártyavárként omoljanak az alsókra. Nem véletlen az sem, hogy a vidék fölé magasodó erődöket keresztmetszeti ábrázolásban látjuk, hisz az egyes szobák/termek pusztulásával a vár nem csupán fizikailag gyengül, de az adott helyiség a továbbiakban a funkcióját is elveszti, és az általa biztosított bónusztól már búcsút lehet venni.

TARTÓS LEJÁRATRA!

Az oldalra görgetős technika lehetővé teszi, hogy ne csak egy képernyőnyi területre koncentrálódjanak az események, de persze bele is nagyíthatunk a küzdelembe, ha szeretnénk. A látvány nagyon barátságos, a készítőknek úgy sikerült megragadni a középkori hangulatot, hogy egyszerre legyen meseszerű, vicces, de közben mégis megmaradjon a stratégiához szükséges komolyság.

A pusztítás, a falakat megropogtató kőzápor abszolút rendben van, és a kreativitásra sem lehet panasz, szamárhátan csatába induló lovagok, griffmadarak és gólemek sorjáznak elő a falak közül. Ami a pályák változatosságát illeti, okosan osztották be a javakat a srácok: mire minden egységet, varázslatot és egyéb nyavalyát kibontunk, még akkor is lesz tartalék a játékban – vagy az elérendő célok változnak, vagy a pályaelemek tartogatnak egy jóféle csavart (vár fölé nyúló terasz, barlangszerű képződmények is előfordulnak). No meg némi bónusztartalom is fel van halmozva a farkasok, pulykák és vaddisznók levadászását célzó misszióokban. Amikor pedig a lovagok és vikingek oldaláról is sikerül felgöngyölni a főszálat, jöhetnek az olyan játékmódok, mint a Túlélő, a Hős Túlélő és a Csata. A többjátékos üzemmód sem maradt ki, osztott képernyőn és interneten egyaránt lehet osztani a másikat.

Az irányítás – noha a játék először Xbox 360-ra jött ki – nem követeli meg a gamepadet, sőt, tapasztalataim alapján lényegesen könnyebb az egérrel vitézkedni, különösen a célzásnál. Vannak ugyan gyorsbillentyűk a rétegek – katonák, varázslatok, lövedéktípusok – közti váltáshoz (SHIFT-CTRL, Q-E), de itt is az egér lesz a nyerő. Apropó varázslatok: a gyógyító és védekező liturgia mellett létezik egy, a teljes pályát letaroló mágia is (Védekező szellem), amit érdemes a leghúzósabb szakaszokra tartogatni. Jellemzően a gyors győzelem kulcsa az öt fejlövést követő kőzápor, noha ezt a láncot csak megfelelő odafigyeléssel lehet összehozni – nem is annyira a pontosság, mint inkább a megfelelő időzítés a kulcs (nem kell mindig egyből lőni, ha feltűnik valaki a szomszéd kapuban, különben sosem lesz öt forró célpontunk).

A CastleStorm magyar fejlesztésű játék, és mint ilyen, szerencsére anyanyelvünkön is játszható. Örüljünk, Vincent!

TÉNYLEG ÜTŐS!

Melléklet kategóriában illik dicsérni még a sánta lovat is, ám a CastleStorm tényleg az utóbbi idők egyik legjobbja, ráadásul magyar fejlesztők billentyűzetéből született. Pörgős, színes, vicces kis jószág, rengeteg lehetőséggel és bő tartalommal. A meseszerű körítés se ijesszen meg senkit, 6-99 éves korig garantált a szórakozás – bár ha a százéves nagyapó rámozdulna, azért óalóla se rúgjátok ki a széket!

MÁR MEGINT KÉSIK A GTA V, DE LEGALÁBB KAPTUNK GÉPIGÉNYT

A Rockstar Games csak nem akarja befejezni a Grand Theft Auto V PC-s változatát: az eredetileg idén január 27-re ígért átirat először március 24-re, majd még február végén április 14-re tolódott. Az első halasztást nem indokolta meg a Rockstar, de tekintve, hogy az azzal egy időben bejelentett, és azóta még vissza nem vont gépigény igencsak barátságosnak tűnik, valószínű, hogy az optimalizálás miatt kell több időt fordítani a programra. És hogy mi kell a GTA V futtatásához? Nos, íme a minimumnak megjelölt konfig: Intel Core 2 Quad CPU Q6600, 2,40 GHz (4 mag) / AMD Phenom 9850 Quad-Core (4 mag), 2,5 GHz; 4 GB RAM, NVIDIA 9800 GT 1 GB / AMD HD 4870 1 GB VGA, 65 GB szabad hely. Oké, utóbbi kicsit sok, na de mit várunk, ha egyszer a játék 4K-hoz igazított textúrákkal érkezik? Az ajánlott masina persze már combosabb picit, de még mindig a tűréshatáron belül van: Intel Core i5 3470, 3,2 GHz (4 mag) / AMD X8 FX-8350, 4 GHz (8 mag); 8 GB RAM; NVIDIA GTX 660 2 GB / AMD HD7870 2 GB VGA. A második késés (azaz az épp aktuális, április 14-i dátum) már kapott hivatalos indoklást is: a Rockstar szerint egyszerűen nem lett elég jó az átirat, és még kell neki egy kis idő. Nos, jól van, elnézzük a dolgot, főleg, hogy a konzolokon március 10-én induló Heist-küldetések PC-n az összes eddig kiadott extrával egyetemben elérhetők lesznek, mi több, az előrendelők 200 ezer dollárnyi játékbeli pénzbónuszt kapnak a GTA Online-os karrierük elindításához. Hogy ez jó-e a virtuális gazdaságnak, az már más kérdés.

JÖN A BATTLEFIELD: HARDLINE PREMIUM

Az EA bejelentette, hogy a Battlefield 3 és 4 példáját követve a Battlefield: Hardline is kap teljes árú Premium előfizetést, ami ugye BF-nyelven a szezonbérletet jelenti. A döntés nem meglepő, elvégre a korábbi Premium-csomagok is nagyon bejöttek a kiadónak, nem beszélve a játékosokról, akik a korai elégedetlenkedés után belátták, hogy komoly extra tartalmat kapnak a pénzükért. Jó hír továbbá, hogy a sorozat veteránjai exkluzív jutalmakban részesülnek majd: akik játszottak a Bad Company 2-vel vagy a BF 3-4-gyel, egyedi felvarrót kapnak, valamint két darab 200 százalékos bónuszt is bevethetnek, melyek 30 másodpercig emelik a csapatjáték-bónuszt és az objektíva-szintet. Az ajánlat minden platformon érvényes, a PC-sek azonban akkor is kapnak jutalmat, ha elsőként a Hardline-ba ugranak fejest, és csak utólag döntenek úgy, hogy kipróbálják a korábbi részeket.

HITELESEBB KARAKTEREK AZ ÚJ MASS EFFECTBEN

Az új Mass Effectről még mindig nagyon keveset tudunk ahhoz képest, hogy az EA tervei szerint idén év végén kell megjelennie – persze csúszhat, de akár jövőre esik be, akár még a 2015-ös hajrában, az E3-on legkésőbb muszáj lesz leleplezni a BioWare-nek az egyelőre még hivatalos cím hiányában csak Mass Effect 4-ként emlegetett epizódot (ami már önmagában hibás, lévén a BW szerint nem lesz 4-es szám a címben). Mindenesetre nemrég megtudtunk egy igen pozitívnak ható információt: a fejlesztők olyan munkatársat keresnek, aki a játék kitalált karaktereinek életszerű felépítéséért felelős. Az újoncnak „érzelmileg hiteles, valamint realisztikus és hihető karaktereket kell készítenie, akár fotorealisztikus, akár stilizált formában". Ebben természetesen a grafika is bejátszik, azaz a karaktermodellek több érzelmet jeleníthetnek majd meg.

MORTAL KOMBAT X GÉPIGÉNYT KAPTUNK

Befutott az áprilisban megjelenő Mortal Kombat X hivatalos gépigénye is. A játék a következő konfigon már működésre bírható: Intel Core i5-750, 2,67 GHz / AMD Phenom II X4 965, 3,4 GHz proci; 3 GB RAM; NVIDIA GeForce GTX 460 / AMD Radeon HD 5850 és 25 GB HDD. Ami az ajánlott masinát illeti, ott sem kell hanyatt esni: Intel Core i7-3770, 3,4 GHz / AMD FX-8350, 4 GHz; 8 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 660 / AMD Radeon HD 7950 és 40 GB HDD (azaz a játék valószínűleg a lemezről is lejátssza majd a videókat). Sajnos demót nem kapunk az új MK-ból, így kénytelenek leszünk hinni a NetherRealm munkatársainak. Jó hír ellenben, hogy egyes pletykák szerint Spawn, a Predator, Batman és Goro is feltűnnek majd a játékban, DLC formájában. A szezonbérlet Kombat Pack hivatalos tartalma még nem ismert, de az ára 30 dollár körül alakul majd.

FOLYTATÓDHAT A THE ORDER: 1886

Ebben a számunkban olvashattok tesztet a PlayStation 4-exkluzív The Order: 1886 című akciójátékról, ami... nos, nem szeretnénk ellőni az összes puskaport így az újság elején, de annyit elárulunk, hogy nem felelt meg az elvárásainknak. Ez azonban nem sokat jelent a tekintetben, hogy a játékkészítés nagyipari üzlet, és mint ilyen, a pénzről szól, szóval, ha milliókat adnak el egy közepes programból, akkor az bizony folytatást fog kapni. És az a nagy büdös helyzet, hogy már az Orderrel kapcsolatban is felmerült egy második rész gondolata, noha a steampunk shooter lemezei még ki sem hűltek. A folytatással kapcsolatos hírek persze nem hivatalosak: a NeoGAF egy népszerű, és általában hitelesnek mondható informátora, shinobi62 szellőztette

meg őket, aki szerint az első rész azért lett olyan, amilyen, mert a fejlesztésért felelős (és egyáltalán nem kicsi, 120 főnél is több embert foglalkoztató) Ready at Dawn az Ordert hajtó – és egyébként döbbenetes technikai eredményként értékelhető – motor tökéletesítésére fordította az utóbbi öt évet. Az Order játékmenetére így már nem jutott idő, a második részben viszont pont ezen volna a hangsúly. A Sony állítólag még kotlik az ötleten, mert a játék kritikái elég rossz színt festettek a kiadóról. Ugyanakkor a boltokban rendesen pörög az Order, a briteknél például egyetlen nap elég volt hozzá, hogy az eladási listák élére ugorjon, annak ellenére, hogy csak egy platformon érhető el. Hiába, a szexen kívül a grafika az, ami gyakorlatilag mindent képes eladni manapság.

13 ÉVES LESZ A STEAM

Szeptemberben ünnepli 13. születésnapját a Valve közkedvelt digitális platformja, a Steam, melynek bemutatkozása kereken 13 esztendeje, a 2003-as GDC-n esett meg, hogy először szkepticizmust, majd gúnyt váltson ki a fejüket csóváló, az internet fejlettségének akkori szintjét még a tervekhez kevésnek gondoló újságírókból. Persze az nevet igazán, aki utoljára nevet: a Steam korunkra nemcsak hogy megmentette a PC-s játékipart, de a legnagyobb internetes áruház lett a saját kategóriájában, ami a február végi adatok szerint 125 millió aktív felhasználóval büszkélkedhet. Megvásárolható játékból 4.500 darab található a katalógusában, a Műhely indulása óta pedig nem kevesebb mint 400 millió egyedi tartalom készült ezekhez a programokhoz. Ráadásul nemrég az egy időben jelenlévő felhasználók rekordja is megdőlt: február 22-én vasárnap 8,9 millió játékos volt online!

MÁRIS FOLYTATÓDIK AZ ELITE?

Az Elite: Dangerous decemberi megjelenése óta elég sok dolog kiderült a játékról, többek között, hogy talán mégsem lesz olyan időtálló, mint a rajongók remélték – az legalábbis biztos, hogy a DLC-kre nagyon komoly súlyt kell fektetnie a Frontier csapatának, ha nem akarják, hogy a vásárlók elpártoljanak mellőlük. A lassacskán befutó szezonbérletes tartalmakon túl azonban futótűzként terjedt el internet-szerte, hogy a brigád lefoglalta az Elite: Deadly címet, ami valószínűleg egy új projektet jelöl, természetesen hétpecsétes titokként őrizve. A névfoglalások a játékvilágban gyakori védekező lépések a szabadalmi trollokkal szemben, emiatt foglalta le például az EA a Battlefield összes számozott címét jó előre. Ugyanakkor a Dangerousszel indított irányvonalba nagyon is illeszkedik a Deadly alcím, hisz előbbi veszélyest, míg utóbbi halálost jelent magyarul, azaz egyfajta előrelépést vizionálhatunk, amiből egyenesen következik a folytatás, vagy legalábbis egy nagyszabású kiegészítő gondolata. A Frontier persze nem fűzött kommentárt a dologhoz, Facebookon is látványosan kerüli a témát, ignorálnak minden vele kapcsolatos megjegyzést és üzenetet, szóval lehet valami a Deadly alcím fontosságát érintő teóriákban. Ráadásul jövőre a Star Citizen is elstartol, ami a maga (e cikk írásakor) 73 millió dolláros büdzséjével komoly fenyegetés az Elite számára. Fenn kell hát maradni a felszínen valahogy, ennek a legjobb módja pedig a bővülés, szóval hajrá, Frontier, reméljük, nem ugrotok rossz helyre az univerzumban.

MÁRCIUSI VÁRÓLISTA:

- ASSASSIN'S CREED: ROGUE (03. 10. | PC)
- SID MEIER'S STARSHIPS (03. 12. | PC)
- BATTLEFIELD: HARDLINE (03. 17. | PC, PS4, XONE)
- PILLARS OF ETERNITY (03. 26. | PC)

■ Azt beszélik, hogy a ritmusjátékokkal együtt meghalt Guitar Hero-sorozat még idén visszatér, és egy nagyszabású E3-as bemutatót követően nem sokkal meg is jelenik. A brit Kotaku két független forrásból is úgy értesült, hogy az Activision visszahozza a népszerű franchise-t, méghozzá életszerűbb grafikával és minden eddiginél kifinomultabb gitárperifériákkal. Sőt, egyesek váltig állítják, hogy a nagy konkurens Rock Band is mocorog, szóval titánok harca közeleg.

■ Óriási bejárható terület várható a Just Cause 3-ban, legalábbis ha hihetünk Roland Lesterlin fejlesztési vezetőnek, aki egy interjúban 400 négyzetmérföldes, azaz metrikus rendszerre átváltva cirka 1000 négyzetkilométeres pályát emlegetett. Ambiciózus méret, nem vitás, a kérdés azonban nem az, hogy igaz-e a csapat állítása, hanem hogy képesek lesznek-e úgy feltölteni a gigászi helyszínt, hogy annak még értelme is legyen a játékban.

■ Kanye West, az arrogáns stílusáról és alacsony celebfeleségéről híres rapper úgy döntött, saját játékot készít arról, hogyan ment édesanyja a mennyekbe. A munka cirka fél éve tart, és Kanye a 2007-ben elhunyt anyukájának szeretne emléket állítani a minden bizonnyal indie-szinten készülő alkotással, amiről azon kívül, hogy hallható lesz benne az Only One című dal, még nem tudni semmit. West egyébként már 12 évesen is akart játékot készíteni: egy platformert képzelt el, nemi szervekkel a főszerepben. Nem, ez nem vicc, ő maga mondta.

■ Késik a Project CARS, de nem kell megijedni, alig két hetes csúszásról van szó. A játék eddig március 20-ra volt kiírva, a fejlesztő Slightly Mad Studios azonban úgy gondolta, kell még pár nap finomhangolás, hogy tökéletes legyen a program. Az új dátum így április 2. lett, ami cserébe egy csiszoltabb termékért igencsak elfogadható késés. A játékot egyébként nagyon várjuk már, reméljük, nem csalódunk a csapatban, és egy szuper szimulátorral gazdagodunk.

WARHAMMER THE END TIMES VERMINTIDE

[ÍRTA CHOCHO]

A PATKÁNYEMBEREK TÁMADÁSÁNÁL NEM SOK EGYSZERRE IJESZTŐBB ÉS NEVETSÉGESEBB DOLOG VAN, ÁM A WARHAMMER-UNIVERZUMBAN BIZONY EZ IS MINDENNAPOS. FŐLEG A VÉG KEZDETEKOR, AMIT PERSZE ELODÁZNI LEHET CSUPÁN, MEGAKADÁLYOZNI ALIGHA. SEBAJ, RÁGCSÁLÓIRTÁSRA FEL!

A Fatshark csapata a War of the Roses óta olyan anti-remekművekkel tette le a névjegyét, mint a War of the Vikings, ami inkább afféle mod, mint teljes értékű játék, vagy a nemrégiben]{redenc mestert kiakasztó Escape Dead Island. Ezért aztán kissé félve fogadtuk a hírt, miszerint a Warhammer-univerzum utolsó napjait felelevenítő Vermintide is e csapat keze közül kerül ki, ugyanakkor a műfajt tekintve a srácokba mégis vethetünk némi bizalmat, lévén a Fatshark egykoron a belső nézetes kaszabolás kiváló ábrázolásával nyert helyet a szívünkben. És hogy, hogy nem, a patkányemberek támadását feldolgozó Vermintide is pontosan ilyen stílusú hentelde lesz.

EGYÁLTALÁN NEM A FATSHARKTÓL SZÁMÍTOTTUNK ILYEN JÁTÉKRA, HISZEN MÉG CSAK HASONLÓVAL SEM FOGLALKOZTAK A MÚLTBAN.

PATKÁNYKIRÁLY

Igen, jól olvastátok, a Vermintide történetének középpontjában valóban a nem túl népszerű rágcsálók és emberek kereszteződéséből létrejött csúf szörnyek állnak, akik a méltán híres Warhammer-világ apokalipszise idején mindent elözönlenek – stílusosan szólva, akár patkányok a csatornát. A skaveneknek nevezett lények született gyilkosok: gyorsak, nagyot harapnak, mindent túlélnek, és villámtempóban szaporodnak, garantálva, hogy a játékos sose fogyjon ki a felszeletelendő szőrmókokból.

Persze a „vég” ebben az esetben nem a Fatshark beteges fantáziájának terméke, hanem bizony a papír-ceruza Warhammer szerepjáték egyik legösszetettebb szcenáriója, amit érdekes módon eddig nem sokszor dolgoztak fel videojátékos formában. Mivel a csapat tagjai nagyon szeretik a Warhammer Fantasyt, ezért evidens döntés a részükről, hogy belecsapnak a véres RPG bellecsójába, mint ahogy az is, hogy igyekeznek eredeti, eddig nem látott módon közelíteni a témához. A játék történetének kezdetén a skavenek előtörnek földalatti rejtekhelyeikről, hogy az évezredes háborúskodásba belerokkant ember, ork és ki tudja, még milyen lényekből álló középkori társadalmat veszedelmes járványként söpörjék el a Warhammer színéről. A mindenség megsemmisülése elkerülhetetlen ugyan, mégis akad egy ötfős hőroszcsapat, akik megpróbálnak annyi skavent kardélre hányni, amennyit csak tudnak. Őket alakítjuk a játékban, mely természetesen a kooperatív rágcsálóirtás körül forog.

ADATOK

KIADÓ
Fatshark

FEJLESZTŐ
Fatshark

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Left 4 Dead 2
2009 (VALVE)

EGY VILÁGVÉGE VÁLTOZATAI

Következésképpen a Vermintide, bár tartalmaz egyjátékos módot is, csak akkor lesz igazán élvezetes, ha szerzünk magunk mellé még négy patkányvérre szomjazó cimborát, akik a játékot indító lobbiban felvesznek egy küldetést, ami a fix pályák és célok ellenében mindig véletlenszerű ellenfeleket oszt le a csapatnak, garantálva a kimeríthetetlen változatosságot. Bár a pályák szépen kidolgozott, gondosan megmunkált helyszínek lesznek, a lények a randomizációnak köszönhetően mindig máshonnan esnek a nyakunkba, és azok a hangzatos Conflict Creator nevű rendszernek hála válnak erősebbé vagy gyengébbé, hogy miként teljesítünk az adott szakaszon. A pályák nagy része lineáris lesz, mégis sok mellékág és rejtett út várható, amik újabb meglepetéseket, és az efféle játékokban kulcsszerepet játszó, egyéni lootot kínálnak. A Fatshark szerint az a cél, hogy a

Raffaello? Donatello? Michalangelo? Hát hol vannak a teknősök, ha szükség van rájuk, mikor bántják a patkányembereket?!

kooperatív játékosok közül azok is megtalálják a számításukat, akik csak gyors akcióra vágynak, és azok is, akik szeretnék a lehető legjobban felszerelni a karaktereiket.

Ugyanakkor a közös munka elengedhetetlen lesz a sikerhez vezető ösvényen: ha csak az egyikünk nem úgy teljesít, ahogy az elvárható a világ vége kellős közepén, az egész csapat sorsa megpecsételődhet. Ezért aztán érdemes stratégiai szinten játszani, és kihasználni a megannyi fedezéket, tereptárgyat és hasznos zegzugot rejtő környezet összes előnyét. Maguk a pályák pedig természetesen a Warhammer szabálykönyvnek megfelelő kezelést kapják, azaz gótikus, a szerepjáték leírásaiból ismerős helyszínekre számíthatunk, melyek közt akadnak belvárosi, erdei, temetős vagy földalatti területek is. A küldetések természetesen az adott színhelynek megfelelő célokat tűzik ki elénk: előfordul majd, hogy egy méreg ellenszeréért kell alászállnunk egy dungeonbe, míg máskor egy helyi kereskedőt kell kisegítenünk. Az ígéretek szerint számtalan misszió várható, bár ezek közül egyelőre csak a már említett példákat mutatta be a Fatshark, anélkül, hogy egyet is befejezett volna.

KELL EGY CSAPAT

Természetesen az öt hős más-más képességekkel és tulajdonságokkal veszi fel a harcot a rágcsálókkal, elvégre a változatosság nemcsak a legyakásra váró monstrumok, hanem a játékosok viselkedése terén is kezdettől fogva célkitűzése volt a készítőknek. Eddig csak három kaszt mutatkozott be, ám már azok is jól prezentálják a fejlesztői elhivatottságot. Ott van például a Witch Hunter, azaz a boszorkányvadász, ami minden Warhammer-játszma kedvence. Egy karddal és pisztollyal gyilkoló szereplőről van szó, aki egyszerre csak egy lénnyel bír el, ám olyan stílusosan végez ellenfeleivel, ráadásul oly gyorsan és látványosan, hogy minden halálszagra gerjedő fantasyrajongó megnyalja utána mind a tíz véres ujját. De nem véletlenül emelte ki a Fatshark a Bright Wizard osztályú lánykát sem, aki mindig a tűzzel játszik, méghozzá szó szerint: a piromán varázslatokról híres kaszt tűzlabdákat és tűzcsapdákat hajigál, ráadásul nem korlátozza holmi mana a termelékenységét, ugyanakkor vigyázni kell, nehogy túlzásba vigyük vele a lövöldözést, mert saját magát is elégetheti véletlenül. Végezetül pedig bemutatkozott az Empire Soldier is, aki a tipikus kardos-baltás vadember warhammeres megtestesülése. Külön érdekesség, hogy minden támadás belső nézetben bonyolítható le, érdekes elegyévé téve a játékot a Dead Islandnek, a megjelenés előtt álló Hellraidnek, és egy vérmes kis FPS-nek. A maradék két kaszt még kérdéses, de bízzunk benne, hogy a Fatshark jó lóra tesz velük.

PATKÁNYSZAGOT ÉRZEK

A Vermintide-ban, bár az ellenfelek jórészt skavenek lesznek, azok igyekeznek változatos

formában életünkre törni. Ez azt jelenti, hogy a kardélszínező céllal ránk rontó apró patkánykákon túl óriási mutánsok, lőfegyveres mesterlövészek és egyéb nyalánkságok várhatók. Mivel pedig nincs RPG loot nélkül, a Fatshark egy egész érdekes rendszert dolgozott ki annak érdekében, hogy ne unjuk meg a játékot: kitalálták, hogy a kasztokat véletlenszerűen osztja ki a program, így kényszerítve rá a játékosokat arra, hogy mindegyik karaktert kiismerhessék. Ennek érdekében pedig a különböző osztályok felszerelését csak az adott szereplők tudják használni, elérve, hogy a „kiesett" cucc, ha nem is azonnal, de egy későbbi játszma során mindenképp hasznos legyen.

Mivel pedig a véletlenszerű lootot már a Destinyben is gyűlölte a világ, a srácok visszanyúltak a warhammeres gyökerekhez, és előálltak egy régi szabállyal, ami kuponokkal próbálja megoldani a folyamatos cuccözön kaotikus egyenletét. Minél jobban teljesítesz, annál magasabb értékű kupont szerzel a pálya végén, ami a szintjének megfelelő felszerelést vagy fegyvert dobja – azaz ha valaki béna, eleinte gagyi, de a karakteréhez pont megfelelő holmikból gazdálkodhat, míg a profik örvendhetnek a viszonylag hamar megnyíló automatikus belezőkéseknek. Ez pedig egyelőre nagyon jól hangzik, és látva a fejlesztők lelkesedését, azt kell, hogy mondjam, a várólistámon előkelő helyen szerepel most a Vermintide. Ha másért nem, hát azért, hogy gyakoroljam a rágcsálóirtást.

Infinifactory

[IRTA KREDENC] **Fene ebbe az uborkaszezonba. Két oldalt kell írnom egy játékról, amiről elég lenne egy mondat is: olyan, mint a SpaceChem 3D-ben, vedd meg. De nem ússzátok meg ennyivel...**

Már csak azért sem, mert végre lehetőségem van e lap hasábjain bemutatni a roppant tehetséges Zachary Barth urat, az embert, akinek a Minecraftot köszönhetjük.

ZACH MEG A BLOKKOK

Nem, ne nézzetek így rám – a kacsalábon forgó palotában terpeszkedő, jelenleg épp mindenkire nagy ívben... mosolygó Markus Notch Persson maga is bevallotta, hogy játékának alapötletét Zach egy korai zsengéjéből, az ingyenesen piacra dobott Infiminer című alkotásból nyúl... merítette. Minden ebből származik: a vizuális megjelenés, az alapmechanizmus, a procedurálisan generált játékvilág. Barth nem sokkal az Infiminer megjelenése után magára hagyta csemetéjét, miután a forráskód kiszivárgott – a többit pedig lepje a feledés jótékony homálya... Fontosabb e cikk múzsája, a SpaceChem, amely szerintem (és nem csak szerintem) minden idők egyik legzseniálisabb játéka, mely még a Zöld Út és a Kickstarter-mámor előtt jelent meg, és bár Barth bekopogott vele Gabe Newellékhez, azok elutasították – mégis, ki a fene akar kémiai kötésekkel babrálni egy játékban?! Aztán a kritikusok és játékosok egy emberként borultak le a SpaceChem előtt, a Valve pedig a szőnyeg alatt kúszva kért elnézést a hebehurgya döntésért. Hiába, nehéz a lángelmék élete...

ADATOK

KIADÓ
Zachtronics

FEJLESZTŐ
Zachtronics

MŰFAJ
logikai

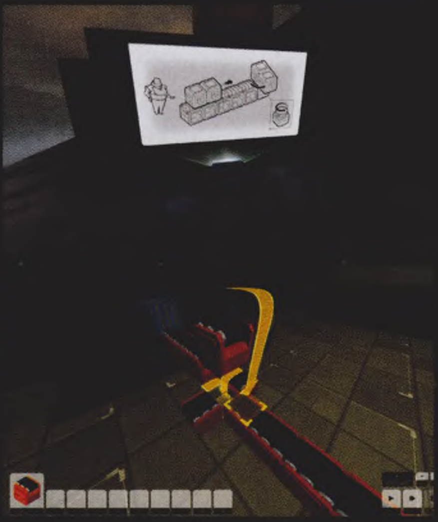
MEGJELENÉS
2015. 01. 19. (alfa)

STÍLUSMINTA

SpaceChem
2011 (ZACHTRONICS)

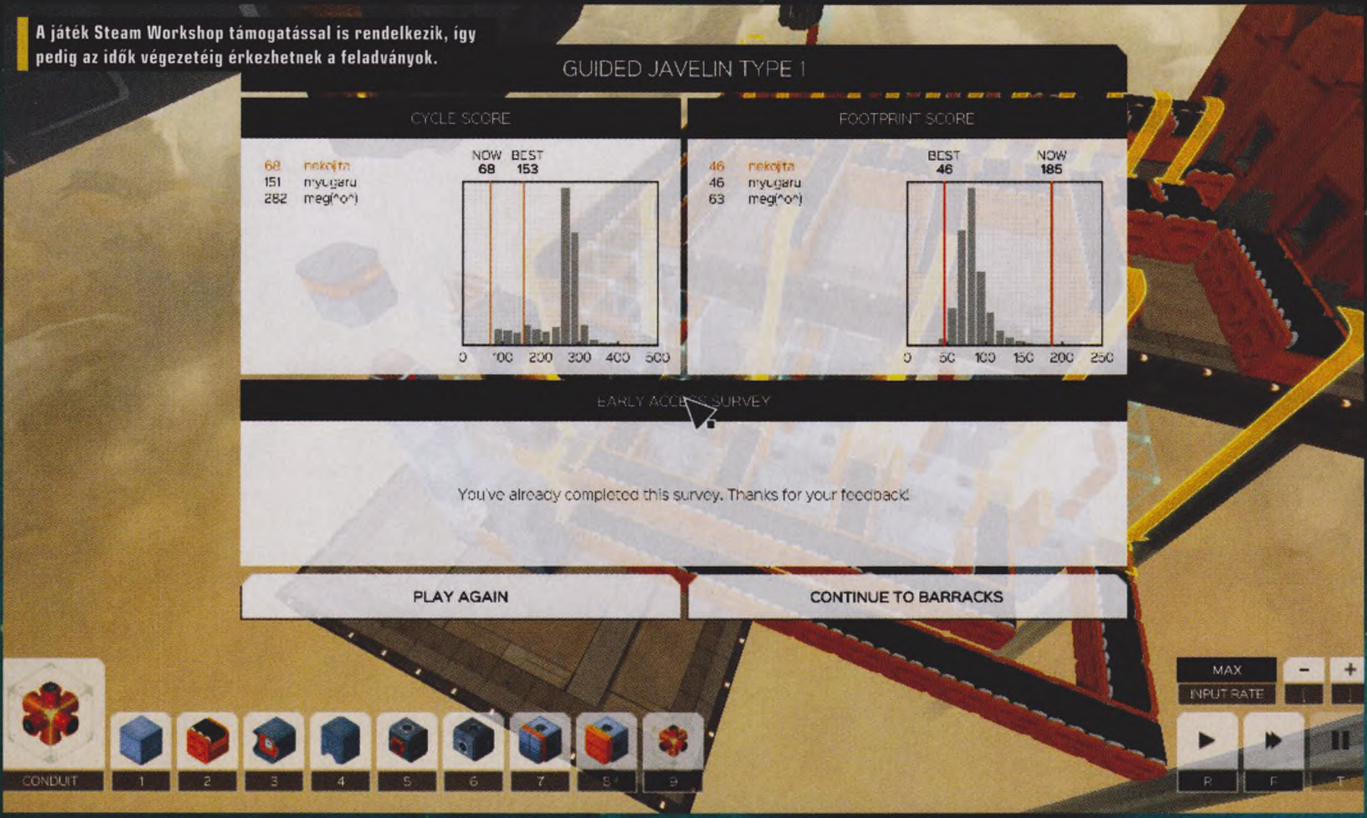
Splice
2012 (CIPHER PRIME STUDIOS)

A SpaceChem alapelve egyszerű: meghatározott kémiai vegyületeket kell legyártanunk a rendelkezésünkre bocsátott molekulákból, kémiai kötések és vezérlőelemek segítségével. A legszebb benne az, hogy nem köti meg a játékos kezét – bár az input és az output adott, hogy a végeredményt miként érjük el, már rajtunk múlik; ahogy fejlődünk a játékban, úgy próbálhatjuk meg tökéletesíteni a korábbi folyamatokat, minél kevesebb ciklusból, elemből összeállítva a „gyártósort". Szívem szerint tananyaggá tenném, hiszen fejleszti a logikát, a problémamegoldó képességet, nyitott gondolkodásra sarkall, mindezt letisztult látványvilággal, átlátható kezelőfelülettel és egyszerű kezeléssel. És az Infinifactory épp ilyen, csak pepitában. Illetve, ahogy a bevezetőben említettem, 3D-ben. És épp annyira zseniális is.

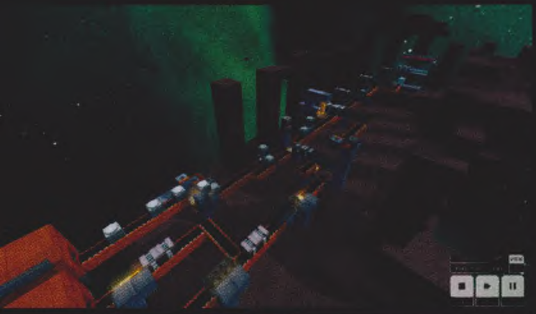


TE MEG A BLOKKOK

A játék a rendkívül egyszerű alapszituációval nyit: hősünket földönkívüliek rabolják el, belebújtatják egy röpképes szkafanderbe, aztán kizavarják az űrbe, hogy elénekelje nekik a Kör közepé... ja nem, az másik mese, szóval hogy gyártósorokat építsen számukra. Az első pár pálya értelemszerűen megtanítja a kezelés alapjait, aztán, amúgy „Zach-módra", beledob minket a mélyvízbe. A technológia átlátása persze nem nehéz: a pálya egyik pontján érkeznek különféle jelekkel ellátott ládák, a másik ponton pedig van a végpont, ahová el kell juttatni adott számú és típusú dobozt. Ehhez különféle építőkockákat kapsz, amiből dobogókat, oszlopokat, szállítószalagokat építhetsz. Igen, a játék épp úgy blokkokat használ, mint az Infiminer (illetve ugye, a Minecraft), és tulajdonképpen Barth első, kevésbé ismert játéka, a Manufactoid alapjaira épül, amiből viszont a SpaceChem nőtte ki magát annak idején.



A játék Steam Workshop támogatással is rendelkezik, így pedig az idők végezetéig érkezhetnek a feladványok.



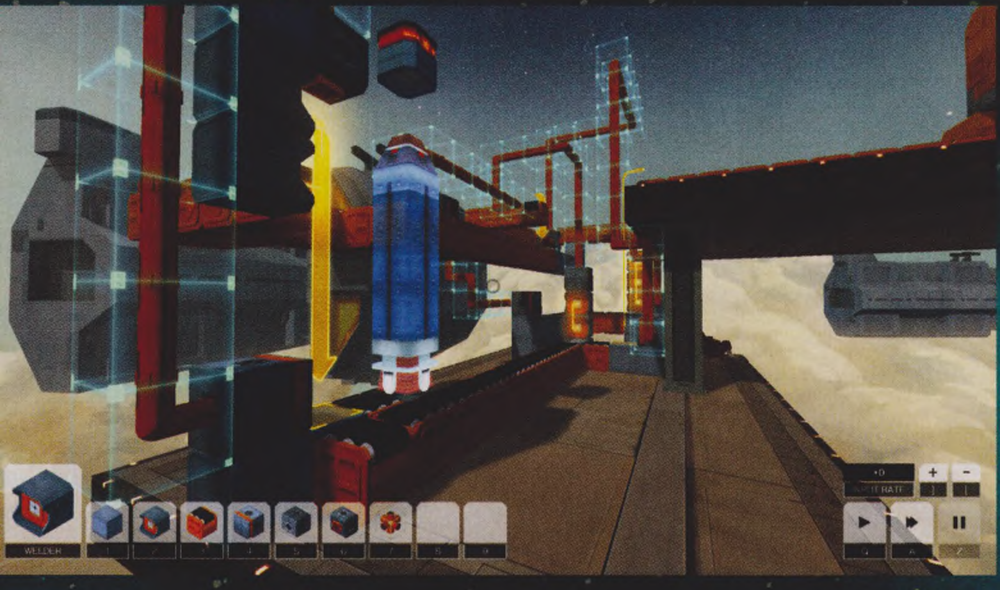
Az alapok megértése egyszerű, amikor pedig valami új elemmel találkozunk, a pályán elhelyezett tájékoztató ábrák próbálják megértetni annak működését, hasonlóan a Portalban látott megoldáshoz (amelyhez szintén rokonítható a játék, az Aperture Lab tesztkamráiban edzett agy pici fórral indul a csillagközi málenkij robotban). Előbb hegesztőblokkokat kapunk, amellyel egy vagy több ládát erősíthetünk össze, aztán jönnek a szenzorok, a hozzájuk kapcsolható szerkentyűk, és egyre komplexebb feladatok várnak ránk. A kezelés rendkívül egyszerű, csak kiválasztjuk a megfelelő blokkot, és a bal egérgombbal kattintgatva elkezdünk építkezni; a jobbal tudunk törölni, két gombbal pedig forgatni az elemeket, és nagyjából ennyi. A blokkoknak kapcsolódniuk kell a pálya rögzített részeihez, illetve ezeken keresztül egymáshoz, hiszen a gravitáció is bejátszik, és ami nincs rögzítve, az le- és szétesik. A hátrakétánknak hála minden oldalról és minden dimenzióban bejárhatjuk a pályát, a gépezetet pedig bármikor beindíthatjuk és bárhol megállíthatjuk, így könnyű átlátni a termelési folyamatot, és megfigyelni, hol hibáztunk, ha nem stimmel a dolog.

És bár a játék, ahogy az iménti bekezdésben írtam, tényleg egyszerűen megérthető és kezelhető, azt mindenképpen hozzá kell tenni, hogy az Infinifactory egyáltalán nem könnyű. Már a feladatok teljesítése is kihívás az elmének, valóban nyitott gondolkodásra és jó logikára van szükség, ha pedig a tökéletesre törekszel, az bizony ki fogja facsarni az agyadat. A játék ugyanis számon tartja a végeredményhez szükséges ciklusok számát, illetve az úgynevezett lefedettséget (footprint), azaz hogy gépezetünk mekkora alapterületet foglal el, ezt pedig egy globális ranglistára pakolja, úgyhogy lehet versengeni egymással – és bizony a legjobb megoldás megtalálása akár több napot (!) is igénybe vehet. És ez csak a sztorimód, hiszen a játék Steam Workshop integrációval és beépített szerkesztővel érkezik, így bárki nekiállhat alkotni, megosztani azt a világgal, és mások agyszüleményét megoldani. Már most egy igen aktív és lelkes közösség formálódott az Infinifactory köré – a megjelenés után egészen biztos, hogy hosszú hónapokra el leszünk látva fejtörőkkel, így a szavatosság is biztosítottnak látszik.

Az egyszemélyes fejlesztőcsapat mintha nem tudna hibázni: ez is remek játéknak ígérkezik!

A VILÁG MEG A BLOKKOK

A Zachtronics műve nemcsak mechanizmusát, de körítését tekintve is az „egyszerű, de nagyszerű" alapigazságát követi. Kellemes megjelenésű, hangulatos, jópofa játékról van szó, amely a humort sem nélkülözi – a pályákon például találunk elhunyt sorstársakat, akiknek utolsó szavait is meghallgathatjuk, de egy-egy szakasz megoldása után fogvatartóinkkal is találkozhatunk, akiktől eredményünk függvényében különféle trófeákat zsákolhatunk be. Egyelőre azért olyan nagyon mély mondanivalót, történetet nem találni a játékban, ám ez sem véletlen: a csapat, tanulva előző címük, az Ironclad Tactics hibáiból, ahol a sztorimesélés a játék rovására ment, inkább az alapmechanizmusra koncentrál a fejlesztés ezen szakaszában, és a reakciók alapján fogja bővíteni a narratívát, ha szükséges.



A srácok egyébként példaértékűen tartják a kapcsolatot a közösséggel: minden pálya megoldása után egy kérdőíven bejelölhetjük, hogy mennyire volt nehéz vagy könnyű a feladat, és tetszett-e a móka, de a Redditen is folyamatosan várják a visszajelzéseket és javaslatokat. Még egy megjegyzés: jó pár korai hozzáférésű címmel volt már dolgom eddig, de ez az egyik leginkább késznek tűnő mind közül, így már most is nyugodtan a kosárba lehet pakolni a portékát, nagyon nem nyúlsz mellé, már persze, ha szereted a komoly kihívást nyújtó logikai játékokat és a fejtörést. Az Infinifactory könnyen az év sikerjátéka lehet, és a Zachtronics eddigi legpopulárisabb, legtöbb játékost megszólító alkotása, hála a blokkoknak – talán végre Zachary Barth is lát pénzt belőlük, még ha nem is fogja felvásárolni őt mostanában a Microsoft milliárdokért.

Mordheim™

City of the Damned

[ÍRTA **DZSÉJT**] **Ha szereted a Warhammer világát és a körökre osztott, taktikai akciójátékokat RPG elemekkel, akkor a Mordheim: City of the Damned a te programod. Bár jelenleg még nem sok tartalommal bír, ami benne van, az igencsak ígéretesnek tűnik.**

Bevallom, hogy a körökre osztott taktikai játékok nem a kedvenceim. Ugyan kipróbáltam már jó néhányat, hosszútávon nem tudtak lekötni. Így ha azt írom, hogy a Rogue Factor műhelyében készülő Mordheim: City of the Damned még azzal a kevés tartalommal is el tudott szórakoztatni, amivel eddig feltöltötték – márpedig az valóban kevés –, az sokat elárulhat a játékról.

TANULJ TINÓ, HARCOS LESZ BELŐLED

A City of the Damned játékmenete szerencsére nem bonyolult, a Tutorial mód pedig olyan alaposan felkészíti az embert a játék kezelésére, a különböző képességek és fegyverek használatára, hogy a kezdők is hamar beletanulnak. Ráadásul egy ponton elengedi a kezünket, így alkalmunk nyílik kicsit harcolni az MI ellen, ezzel előzetes képet kapva a majdani kampány harcairól.

Ezen a téren a játék jól vizsgázott, az MI biztosítja a megfelelő kihívást. Jól taktikázik, helyén van a mesterséges esze, és viszonylag keveset csal – néha átlő a falon, de ez inkább a félkész állapot velejárója, semmint szándékos csalás. Persze itt a harcon kívül semmibe sincs beleszólásunk, ez pedig nehezítő faktor. Az általunk összeállított csapattal sokkal könnyebbé válhatnak a mérkőzések. Erre a többjátékos módkén funkcionáló Skirmishben nyílik lehetőségünk. A kezdet kezdetén kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő frakciót, vagyis warbandet, majd összeválogathatjuk a különféle kasztokból harcosainkat, végül felszerelhetjük őket. Fegyver és páncél van bőven, a változatosság itt biza gyönyörködtet, ám mivel ezek hatással vannak cselekedeteink sikerére, érdemes jól megfontolni, kire mit pakolunk.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Rogue Factor

MŰFAJ
sRPG

MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

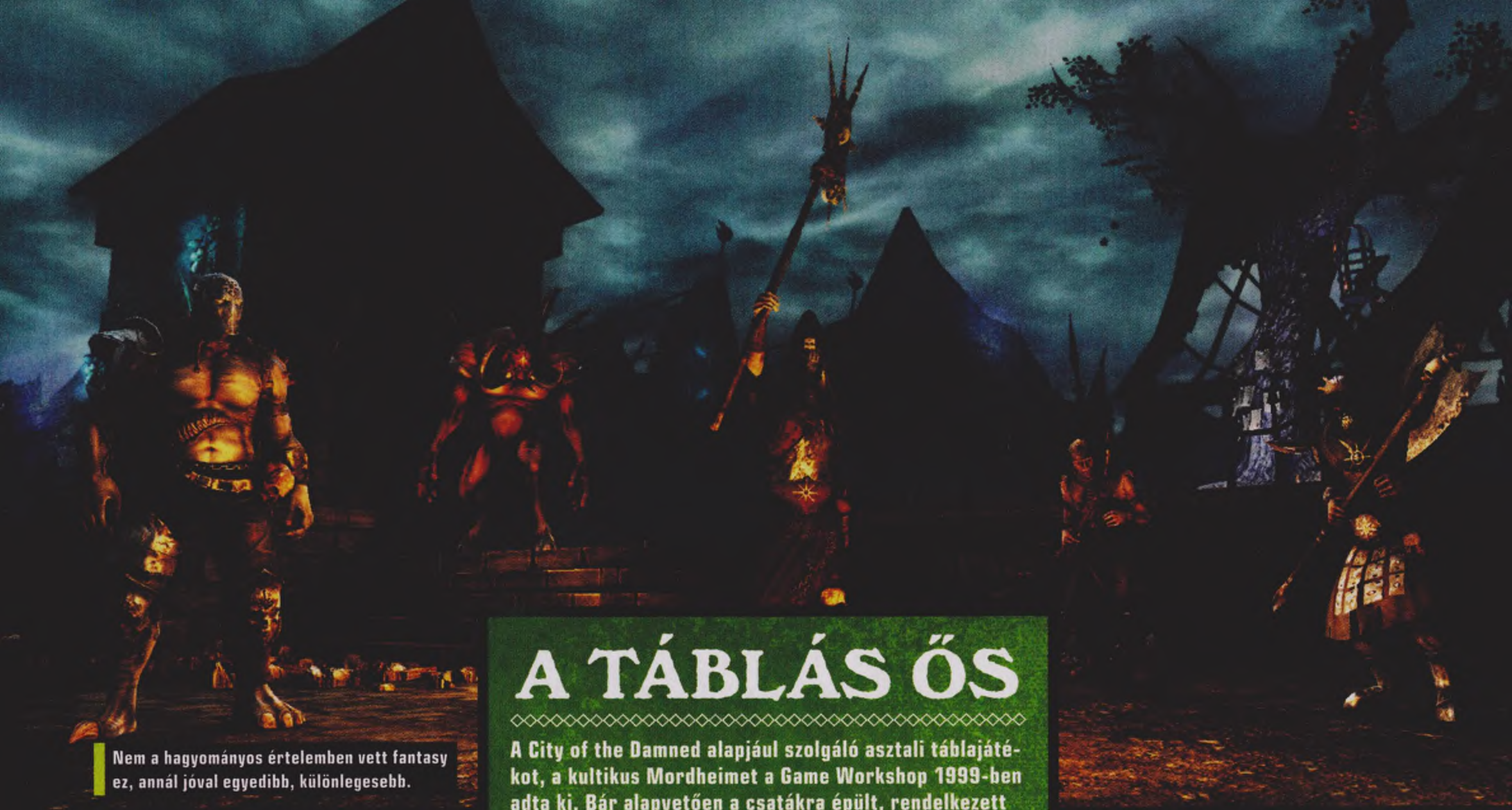
Valkyria Chronicles
2008 (SEGA)

Expeditions: Conquistador
2013 (BITCOMPOSER GAMES)

Aztán, ha partnerre akadunk, indul az igazi móka. A City of the Damnedben minden cselekedetünk pontokba kerül. Kék pöttyök jelölik a mozgási pontokat (haladás a pályán, fegyvercsere, újratöltés stb.), piros pöttyök az akciókat (varázslat, fegyverhasználat) és akad néhány átfedés is, mint például az ellentámadás, ez mindkét cselekvéspontból levon. Természetesen minden kaszt más-más mennyiségben kapott pontokat, például a helyi „tankoknál" majdnem kifutnak a képernyőről az akciópontokat jelző pöttyök, ám az egység mozogni keveset tud. Cselekedeteinket nagy mértékben befolyásolja a karakter állapota, mert ha sérült, vagy éppen kábulatból tért magához, akkor abban a körben nem kapja meg a maximális pontszámot, ami értelemszerűen csökkenti a lehetőségeinket.

Akcióink sikerében számtalan érték (tapasztalati pontok, eszközök, életerő, helyszín stb.) közrejátszik, sőt, ezek még azt is befolyásolják, hogy melyik fél kerül sorra. Más körökre osztott akciójátékokkal ellentétben itt nincs előre fixált sorrend a felek között, azt az egyes karakterek kezdeményezési esélye szabja meg. Leegyszerűsítve: azé a következő kör, akinek nagyobb a sansza hátsón billenteni a másikat. Ezáltal könnyen megeshet, hogy az egyik játékos öt körön át mozgathatja a harcosait, mert mondjuk, lőfegyveres katonáival nagyobb esélye van kezdeményezni, míg a kardokkal felszerelt ellenfele csak háromkörnyi lehetőséget kap. A gyakorlatban ez az esetek nagyobb hányadában jól működik, a maradékban meg valószínűleg kitépjük a hajunkat.

A Mordheim világát nem ismerik még tömegek, és már csak ezért is izgalmas fejest ugrani ebbe az adaptációba.



Nem a hagyományos értelemben vett fantasy ez, annál jóval egyedibb, különlegesebb.

PATKÁNYOK, NŐVÉREK, ZSOLDOSOK ÉS KULTISTÁK

A játékba eddig négy, egymástól jelentősen eltérő warband került be. A Cult of the Possessed inkább a mágiát részesíti előnyben, a Sisters of Sigmar a közelharci fegyverek híve, csipetnyi varázzsal fűszerezve harcstílusukat, a Human Mercenaries nevű banda főleg távolsági harcosokat vonultat fel, míg a mutáns patkányokból álló Skaven from Clan Eshin afféle vegyes felvágott, igazán egyik fegyvernem mellett sem kötelezte el magát. A számításait tehát mindenki megtalálhatja, a gond csak az, hogy nagyon elszámíthatja magát az ember – és itt jön a hajtépés. Sajnos a lőfegyverek és a szúrófegyverek közti erőkülönbség hatalmas, emiatt a Mercenaries frakció majdhogynem verhetetlen a többiekkel szemben. A puskáikkal túlságosan messzire, túlságosan pontosan és túlságosan erősen tudnak lőni, ami igen rossz irányba billenti ki a kezdeményezés lehetőségén alapuló körök sorrendjét. Egy puskákkal lesben álló Mercenaries csapat jóval több körön át akciózhat, mint mondjuk egy velük szemben álló Skaven banda, hiszen nekik, amíg meg nem közelítik ellenfeleiket, esélyük sincs kezdeményezni – csak mire leküzdik a távolságot, a zsoldosok lelövik őket. És a City of the Damnedben amelyik csapattag padlót fog, örökre halott marad, nem lehet feltámasztani, legfeljebb újoncot vehetünk fel a helyére, értelemszerűen, a mérkőzéseken kívül. A dolgot szegény Skavenek szívják meg a legjobban, mert nekik szinte csak közelharci fegyvereik vannak, egyetlen szál pisztoly az, amivel távolabbi célt is szekálhatnak; az szerencsére gyenge és pontatlan, de legalább nem lehet vele messzire ellőni. A Sigmar és a Cult már kiegyensúlyozottabb warband, bár mivel erős távolsági fegyvereknek ők is híján vannak (a Sigmarnál nyilakkal, a Cult estében nyílpuskákkal lehet lövöldözni a mágia mellett), ezért egy jól szervezett és felfegyverzett zsoldoscsapatba még az ő bicskájuk is beletörhet.

MORDHEIM, TE CSODÁS VILÁG

Amit egy pillanatra sem lehetne kritizálni, az a City of the Damned világának megjelenítése. Ez a romos, koszos, sötét, már-már pokoli univerzum nagyon jól lett átültetve, igazán hangulatos. Noha a grafika nem lesz semmilyen videokártyának sem a tesztalanya, attól még szép, a karakterek remekül kidolgozottak, különösen a Skaven patkányai tetszetősek.

A Skirmishben jelenleg négy pálya áll a harcolni vágyók rendelkezésére, mindegyik igen tágas, jól átlátható és bejárható, ami nem utolsó szempont, ha ellenfeleink háta mögé kívánunk kerülni. Mindemellett bőven van mit felfedezni rajtuk – bár sajnos a sok loot lehetőség jelenleg még nem használható, legfeljebb a Tutorialban, de ott meg nincs értelme. Ráadásként a pályák teli vannak mindenféle csapdákkal, mint a savas zuhany a csatornában, vagy a mérgező gombák, amik mindkét félre egyaránt károsak, csak hogy feldobják az amúgy sem unalmas élményt. A játékegyensúly mellett a Rogue Factor még javíthatna a hangokon, mert azok nagyon élettelenek, és csiszolhatna kicsit az irányításon. A fejlesztők érezhetően inkább kontrollerben gondolkodtak, semmint billentyűzetben. A dolog ugyan nem vészes, megszokható, azonban például a gyorsbillentyűk bevezetésével fel lehetne pörgetni a köröket, mert akkor nem kellene állandóan egy komplett listát áttúrni a kívánt akcióért.

JÓ JÁTÉK... LESZ

Mindent összevetve a Mordheim: City of the Damned még jó játék is lehet. Ami már benne van, az kisebb megbicsaklásokkal ugyan, de jól működik, szórakoztató. És ha mindazzal a plusszal fel tudják tölteni, amit ígérnek a Rogue Factor fejlesztői, mint például az egyszemélyes kampány, akkor bizа egy igencsak ígéretes programmal gazdagodhatnak a körökre osztott taktikai akciójátékok kedvelői.

A TÁBLÁS ŐS

A City of the Damned alapjául szolgáló asztali táblajátékot, a kultikus Mordheimet a Game Workshop 1999-ben adta ki. Bár alapvetően a csatákra épült, rendelkezett saját kampánnyal és a szerepjátékokhoz hasonló fejlődési rendszerrel. Alessio Cavatore, Tuomas Pirinen és Rick Priestley a történetet 500 évvel a Warhammer jelene elé helyezte, miután egy üstökös elpusztította Mordheim városát. A romokat ellepték az egymással a rendkívül értékes Wyrdstone-darabok miatt harcoló szerencsevadászok. Mivel a Game Workshop 2004-ben leállította a Mordheim támogatását, annak fejlesztése a rajongók kezébe került. A játékosok sokat változtattak a játékon, például egyszerűsítették és kiegyensúlyozottabbá tették a szabályokat, sőt, még egy félhivatalos kiegészítőt is alkottak Relics of the Crusades címen.

Woolfe

The Red Hood Diaries

[IRTA LDR] *Piroska és a farkas története eddig sem volt egy kimondott leányálom, egy indie csapatnak hála pedig egyenesen rémálommá vált, vérrel, bosszúval, sok-sok ugrálással és hack 'n' slash hadonászással megspékelve.*

A gyerekmesék kiapadhatatlan inspirációs forrásként ihletik meg időről időre a fejlesztőket, elég csak a Fables képregényből készült, nagy sikerű The Wolf Among Usra gondolnunk. Grimm és a többiek meséi amúgy is bővelkednek groteszk elemekben és történésekben – végül is ki írna egy mesét gyerekeknek arról, hogy a nagymamát bekebelezi a farkas, akinek aztán a vadász vágja fel a hasát? Vagy a boszorkányról, aki mézeskaláccsal hizlalja a gyerekeket, hogy aztán megegye őket? Ehhez a gazdag forráshoz nyúlt a Grin Gamestudios csapata is, akik egy olyan alaptörténetet választottak, amit mindenki ismer. Már a cím alapján sem nagy talány, hogy ki a Woolfe: The Red Hood Diaries főszereplője. A piros csuklyás kabátba bújt, fehér hajú ifjú hölgy ugyanis az élet viszontagságaitól megőszült, kissé ijesztő és pesszimista Piroska, aki időközben felnőtté cseperedett, és nyomokban sincs már meg benne az aranyos kislány, akit megismertünk. A piros kapucnis főhősnő és a furcsa farkas történetére egy Kickstarter-kampány keretén belül kalapozta össze a pénzt a független csapat, és bár a Steamen elérhető korai hozzáférésű verzión még bőven meglátszanak a gyermekhibák, összességében biztató és érdekes a koncepció – de főként nagyon látványos.

PIROS, MINT A VÉR

A történet bizony alaposan át lett szabva, mindössze Piroska és ősi nemezise, a

Farkas viszonyát emelték át egy egészen új cselekménybe és környezetbe. A kissé klisés alapkonfliktus szerint a főhősnő bosszúra éhezik, azonban nem a nagymamát ért múltbeli atrocitás, hanem édesapja halála miatt. Apuka ebben a történetben a Woolfe Industries (értitek?) nevű cég vezető mérnöke volt, ám üzemi balesetben elhunyt. Természetesen a halála mögött sokkal több áll, lánya pedig útnak indul bizonyítékokért és az édes bosszúért. Ellenfele nem más lesz, mint a gyár fejese, a megalomániás Big Bad Wolf, aki gonosz szerkentyűivel már a város felett is átvette az irányítást. Piroska meséje így kicsit más témát boncolgat, mégőzzá az indusztriális társadalom habzsolását, a kapzsiságot, a halált és a bosszút.

Bár a hagyományos sztori helyszínei a nagymama erdőbeli kuckójára, illetve a Piroska házától oda vezető ösvényre korlátozódnak, a fejlesztők ígérete szerint a kész játékban rengeteg változatos tájat – városok, erdők, bányák és gyárak – barangolhatunk majd be, nyomok után kutakodva. Ezek a posztindusztriális, steampunkos ízű díszletek pedig egyszerűen mesések, és már most meggyőzően néznek ki. Stílusban némileg az American McGee's Alice-szériát idézi, főleg a groteszk kinézetű hősnő és a rémálmokba illő ellenfelek miatt: gonosz ólomkatonák, patkányok és más mesebeli teremtények állnak Piroska útjába. A fejlesztők bevallása szerint még a pályatervezés is finomhangolásra kerül, amire valóban szükség van: a részletgazdag kavalkádban néha elvesznek a platformok, és nem egyértelmű, melyiket kell használni, vagy mi lenne a jó irány.

P, MINT PARA

A játék alatt egy kissé kopottas Unreal Engine működik, ám ez egy kis büdzséből dolgozó indie csapat esetében egyáltalán nem ritka, és mindezt kompenzálja az egyedi művészi stílus. Az egészet egy rendkívül hangulatos megvalósítással sikerült párosítani, amit egyszerre hat át a félelem és a véres ólom íze. Az alfaverzióban javarészt Ulrica városain kószálhatunk, később pedig egy zöldebb, lebegő szigetekkel tarkított erdei részen. Stílusban erősen vegyül a steampunk mesékkel kevert világa, néhol már Tim Burtonre hajazó jegyekkel. A drámai színek egy mesére

ADATOK

KIADÓ
GRIN

FEJLESZTŐ
GRIN

MŰFAJ
platform

MEGJELENÉS
2015. 01. 27.

STÍLUSMINTA

American McGee's Grimm
2008 (GAMETAP)

Alice: Madness Returns
2011 (EA)

Csatajelenetből nincs hiány: habár ez alapvetően platformjáték, azért Piroska így is kénytelen fegyvert ragadni.

emlékeztetnek, és az olyan hangulatkeltő elemek, mint a vízcseppek, vagy a fújdogáló szél és szállingózó hó is a helyükön vannak. A hangzóanyag kimondottan jól sikerült, minden helyszínhez saját téma dukál, ami remekül teremti meg a kissé hátborzongató alaphangulatot. A narráció rímekbe lett szedve, mint egy verses mese, és Piroska szájából is egyedi rigmusok hangzanak el. Ez az egyedi stílus teszi a legvonzóbbá a programot.

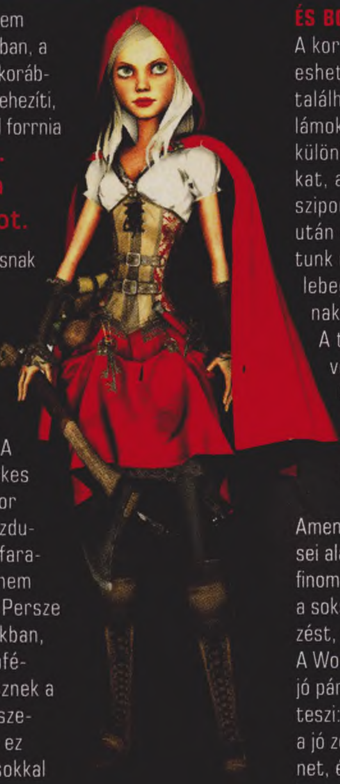
Talán American McGee korábbi játékai óta nem voltak ilyen varázslatos mesetájak videojátékban!

ÜSD, VÁGD, PIROSKA!

A játékmenet egy érdekes vegyesfelvágott, ami egyszerre sok minden akar lenni, ám még kissé kuszán hat. A fő irányvonal a 2,5 dimenziós akció-platformer, amiben sokat kell ugrálni falakon, kiszögelléseken és más akadályokon. Lehetséges fel, le, oldalra és balra mozogni, ám mindezt szigorúan egy lapos padlón, melyről sokaknak a Trine ugorhat be. Sok szakaszon lopakodva lehet csak átslisszanni az ellenfelek mögött, és különböző környezeti fejtörők nehezítik a továbbjutást. Ha ez nem lenne elég, a harcrendszer a gombgyilkos hack 'n' slash játékok rendszeréből merít, amit még mágikus képességekkel is megspékeltek az alkotók. Persze ezen akadályoknak Piroska nem egy piknikes kosárral veselkedik neki, hanem fejszével: emberfeletti reflexeivel a szimpla hadonászás helyett látványos és dinamikus kombókkal intézi el az útjában álló gonoszságokat. A sokféle elemnek köszönhetően a játék nem ragaszkodik egy szigorú formulához, váltakozva követik egymást a puzzle-k, dinamikus harcok, a platformer- és lopakodós részek.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a teljes változat már a küszöbön van, így ti magatok is kipróbálhatjátok a játékot.

Sajnos a környezeti fejtörők esetén nem kapunk túl sok segítséget a megoldásban, a fő hangsúly a felfedezésen van. Ezt a korábban említett kusza pályatervezés is nehezíti, így összességében még valóban ki kell fornia az ötletnek, ami azért kellően izgalmasnak és változatosnak ígérkezik.



Ebben a korai verzióban még az ugrás és a kontroll sem kelt dinamikus és folyékony érzetet, néhol kimondottan kellemetlen, és kis időbe telik, mire hozzászokunk. A platformok észlelése is kissé nehézkes a túldíszített díszletek okán, sokszor pedig nem is reagálnak egy-egy mozdulatunkra. A kamerakezelés szintén faramuci, a furcsa perspektívák miatt nem túl kiszámítható egy-egy távolság. Persze még jó pár bogárka megbújik a játékban, de a visszajelzések és a korai hozzáférés után valószínűleg orvosolva lesznek a kardinálisabb hiányosságok. Természetesen szem előtt kell tartani, hogy ez alfa verzió, így a végleges termék sokkal finomhangoltabb, kerekebb darab lesz.

ÉS BOLDOGAN KASZABOLTAK, MÍG...

A korai verzióban egy főellenségnek eshetünk neki, aki a városi kerület végén található. Itt a ránk özönlő patkányhullámokat kell eltakarítanunk, miközben különböző akadályok nehezítik a dolgunkat, amin igencsak tükröződik a csapat sziporkázó fantáziája. A gonosz legyűrése után egy sokkal zöldebb területen vívhatunk meg tündérszerű szörnyekkel – a lebegő földrészek már kis ízelítőt nyújtanak a ránk váró későbbi helyszínekből. A további kalandokba március 17-én vethetjük bele magunkat, PC, Xbox One és Playstation 4 platformokon, ráadásul a fejlesztők két nagy fejezetet terveznek, a másodikat még idén ki is szeretnék adni.

Amennyiben a közösség visszajelzései alapján a csapat kijavítja a bugokat, finomhangolja a nehézkes platformozást és a sokszor még kissé célszerűtlen tervezést, valami egészen jó sülhet ki a dologból. A Woolfe: Red Hood Diariesnek ugyanis van jó pár erős pontja, ami rendkívül vonzóvá teszi: a fantáziadús és tartalmas díszletek, a jó zene és hangok, az izgalmas játékmenet, és maga a fantázia, aminek sötétebb bugyraiba mindig szívesen merülünk alá.

„Rémálommá vált, vérrel, bosszúval”

AMERICAN MCGEE'S GRIMM

Amikor még American McGee vállalható játékokat csinált, akkor a Piroska-történetre is rávetette magát a Grimm második fejezetében, ahol egy Grimm nevű törpe megpróbálta kissé átírni a legendás meséket. Sajnos a játék nem lett túlságosan jó, bár lényegesen vállalhatóbb, mint bármi, amit McGee az utóbbi években követett el.

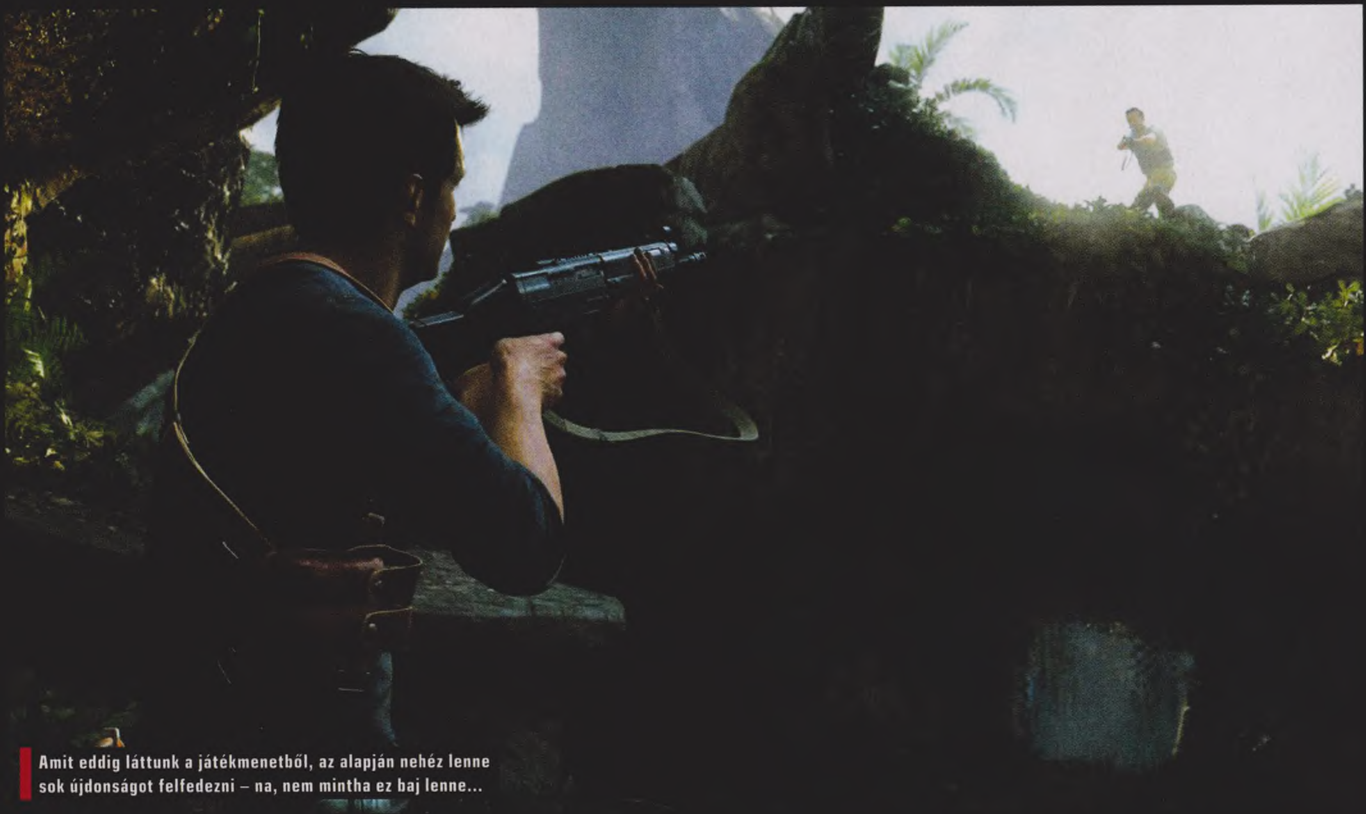
AKANEIRO: DEMON HUNTERS

Na jó, American McGee igazából az elmúlt évben ismét kísérletet tett arra, hogy valami különleges dolgot tegyen le az asztalra: ez lett az Akaneiro: Demon Hunters, egy, a Diablo stílusában mozgó akció-szerepjáték, amely mit ad isten, pont Piroska történetét gondolja tovább - a hölgy itt nem a farkas elől menekül, hanem démonokra vadászik.

THE PATH

Egészen más úton indult el a holland Tales of Tales fejlesztőcsapat a Path camű alkotással, amelyben hat lánytestvér vág neki a világnak, hogy megpróbálják meglátogatni beteg nagymamájukat. A küldetést nehezíti, hogy a járt út mellett végig farkasok és más szörnyek leselkednek: a játékoson múlik, hogy letér-e a járt útról, és kockáztat-e...

[ÍRTA QUAD] Négy év, négy hosszú esztendő telt el a harmadik Uncharted megjelenése óta, és bizony ennyi idő alatt alaposan megváltozott a játékvilág. A Sony utolsóból piacvezetővé vált, a Naughty Dog fejlesztőcsapata pedig a felejthetetlen The Last of Us elkészítésével végre elnyerte a megérdemelt átütő anyagi sikert is. Egyesek szerint a csúcson érdemes abbahagyni, mások azon a nézeten vannak, hogy mindig van feljebb – és szerencsére a kaliforniai fejlesztők is ez utóbbi táborba tartoznak. Biztos nem volt könnyű elhatározni, hogy mi lesz első igazi PS4-es alkotásuk, de a döntés az Uncharted-trilógia folytatására esett, és az eddig látottak alapján képesek felnőni az elvárásokhoz.



Amit eddig láttunk a játékmenetből, az alapján nehéz lenne sok újdonságot felfedezni – na, nem mintha ez baj lenne...

Négy év, négy hosszú esztendő telt el Nathan Drake életében is, és bizony sokak kedvenc kincsvadásza is alaposan átalakult. Már nem kell vonaton lógnia, süllyedő hajóról menekülnie és repülőgépből kiugrálnia, nem törnek életére zsoldosok és vadállatok, nem zárják börtönbe, és nem zuhan be ősi romok alá, vagyis nem forog veszélyben az élete minden pillanatban. Nate adrenalinmentes életmódja azonban örömteli: boldogan éldegél feleségével, Elenával hatalmas birtokán. És bár egy Nathan Drake farmerszimulátor is érdekes alapötlet lehetne, természetesen nem a gondtalan mindennapokba fogunk becsatlakozni.

CSALÁDI ÖRÖMÖK

Feltűnik ugyanis a színen Sam, hősünk rég elveszett – és korábban soha meg nem említett – bátyja. Természetesen a világ alapszabályainak megfelelően adott pillanatban legalább egy Drake-fivérnek halálos veszélyben kell forognia, így aztán Sam megérkezése elég durván felkavarja a nyugodt életet. A galibák ott kezdődnek, hogy Nate már hosszú-hosszú évek óta nem is hallott tesójáról, így a halottnak hitt báty feltűnése hamar előhoz keményebb kérdéseket. A családi szennyes kimosása azonban várat magára, hisz hősünk testvére nem beszélgetni érkezett: hatalmas összegekkel lóg olyan embereknek, akik ilyen helyzetben nem az adóhatósághoz, hanem baltákat nyalogató mogorva specialistákhoz fordulnak. Persze megoldási terv van: csak meg kellene találni Libertalia misztikus kalózvárosát az ott levő felbecsülhetetlen ereklyékkel és aranyhalmokkal együtt, és minden jóra fordul. Talán nem sokakat lepek meg azzal, ha közlöm: azért ez nem fog ilyen egyszerűen zajlani.

Így indul tehát a kaland: Nate kénytelen-kelletlen testvérével tart, hogyha már az méltóztatott feltűnni a színen, nehogy azonnal valami pénzbehajtó áldozatává váljon. Első utunk Madagaszkárra vezet, de természetesen a páros ezúttal is sok helyszínt megjár, mielőtt a kincs közelébe érhetnénk. Noha az eddig látottak alapján Elena otthon marad, Scully pedig megint eltűnt, igencsak kételkedünk benne, hogy a sorozat két ennyire ismert és közkedvelt karaktere az akciótól és izgalomtól távol tudna maradni.

Döbbenetes, amit az előző generációban művelt a Naughty Dog – csak remélni tudjuk, hogy most is brillírozni fognak.

A JÁRT ÚT ELHAGYÁSA

Az izgalmas, kincsvadászat körül zajló történet, illetve a gyarló, ám mégis emberfeletti, de mindig kedvelhető karakterek persze csak egy részét jelentik az Uncharted-mágiának. A siker egy fontos komponense természetesen a korát megelőző technikai megvalósítás, és erre most sem lesz panasz. Azonban ezeknél is fontosabb az élvezetes és változatos játékmenet, amit az évek és a három rész alatt mesterfokra fejlesztettek a Naughty Dog tervezői – és amit most jórészt elhajítanak, hogy az új konzol erejét ténylegesen kihasználva a játékmenet is fejlődhessen.

Az Uncharted 4 messze legnagyobb és legfontosabb változtatása, hogy sokkal nagyobb szabadságot ad a játékosainak, mint bármikor korábban. Az persze nem változik, hogy utunk kötött pályán halad, egyik helyszín után a kőbe vésett történet fordulatainak köszönhetően következik a másik, mint ahogy a nagyszerű átvezető jelenetek és jó előre megtervezett (néha akcióval és robbanásokkal teli, máskor visszafogott, érzelmes) események is a játék fontos részét jelentik. Amikor azonban megfogjuk a kontrollert és elindítjuk Nate-et a cél felé, sokkal nagyobb világot, sokkal több lehetőséget találunk, mint korábban.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Naughty Dog

MŰFAJ
akció-kaland

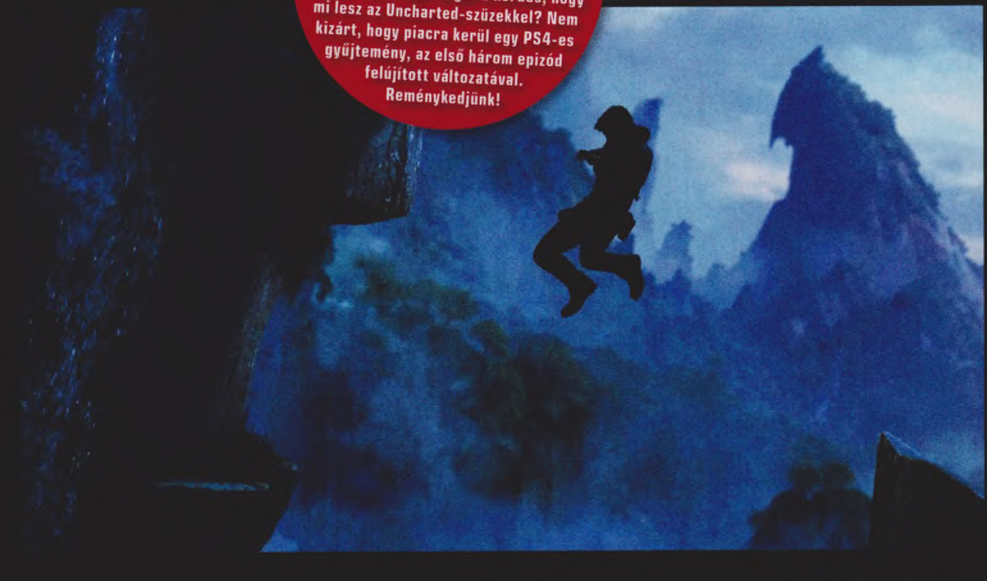
MEGJELENÉS
2015

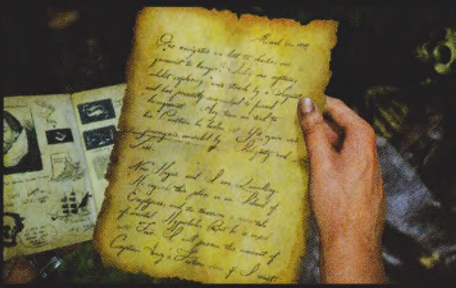
STÍLUSMINTA

Uncharted: Drake's Fortune
2007 (SCEE)

Uncharted 3: Drake's Deception
2011 (SCEE)

Egy játék életében mindig a folytatás jelenti a törésvonalat, hiszen ha összefüggő történetről van szó, onnantól kezdve válik igazán nehézzé az újoncok számára az események követése. Éppen ezért adja magát a kérdés, hogy mi lesz az Uncharted-szüzekkel? Nem kizárt, hogy piacra kerül egy PS4-es gyűjtemény, az első három epizód felújított változatával. Reménykedjünk!





Az eddigi lineáris pályatervezést felváltotta a szabadság, noha Azeroth méretű játszótereket nyilván nem várhatunk, de az egyes pályák sokkal nagyobbak lesznek, mint korábban, és egy végigjátszás alatt jóval kisebb részét fogjuk ezeknek bejárni. Szinte bárhol is vagyunk, bármilyen helyzetbe is csöppenünk, legalább három-négy útvonal áll előttünk, melyek mindegyike más és más eseményekbe sodorja hősünket. Nincs tökéletes út, de még csak optimális sem nagyon; minden ösvénynek megvan a maga előnye és hátránya. Az egyik irányt lehet, hogy sokan őrzik, de csak ott szedhetünk fel egy gyűjteni valót; máshol talán kevesebb strázsa lesz, de sokkal jobb taktikai helyzetből lesnek ránk. Lehet, hogy az egyik úton valami fegyvert szerzünk, vagy sok-sok mászással szembesülünk, vagy egy extra átvezető jelenet a jutalom, feltéve persze, ha megúsztunk egy csapdát vagy egy rajtaütést. Néhol persze nem jól elkülöníthető utak vannak, hanem egyszerűen egy nyitottabb pálya, vagy egy teljes, felderíthető falucska – de a pályatervezők legfontosabb célja, hogy az eddigi részek „csőszerű" érzetét elkerüljék.

A szabadság, a játékos lehetőségeinek kiszélesítése azonban más téren is kihat a játékra – például a harcot illetően. A fedezékharc, a sok tűzfegyver, a közelharci támadások ezúttal sem hiányoznak, sőt, minden eddiginél jobban kombinálhatók. Ráadásul – talán a Last of Us egyfajta örökségeként – a lopakodás, a küzdelmek elkerülése, az ellenfelek átverése, csapdába csalása is az ütközetek fontos része lesz. Mindehhez az ellenséges karakterek viselkedésének teljes megreformálása társul: a zsoldosok és katonák nem felejtik el, ha egyszer már megláttak minket, nem állnak vissza szimpla járőrködésbe, ha pár pillanatra eltűntünk, hanem aktívan keresnek minket, akár hozzánk hasonlóan kúszva-mászva-ugrálva. Eközben folyamatosan kommunikálnak, és bizony, észreveszik, ha valaki nem válaszol, mert időközben egy borostás kincsvadász elmetélte a torkát... Ez egyfelől persze megnehezíti a dolgunkat, azonban ez azt is jelenti, hogy a megfelelő akciókkal tényleg elterelhetjük ellenfeleink figyelmét, így sok helyzeten egyetlen puskalövés nélkül lopakodhatunk át.

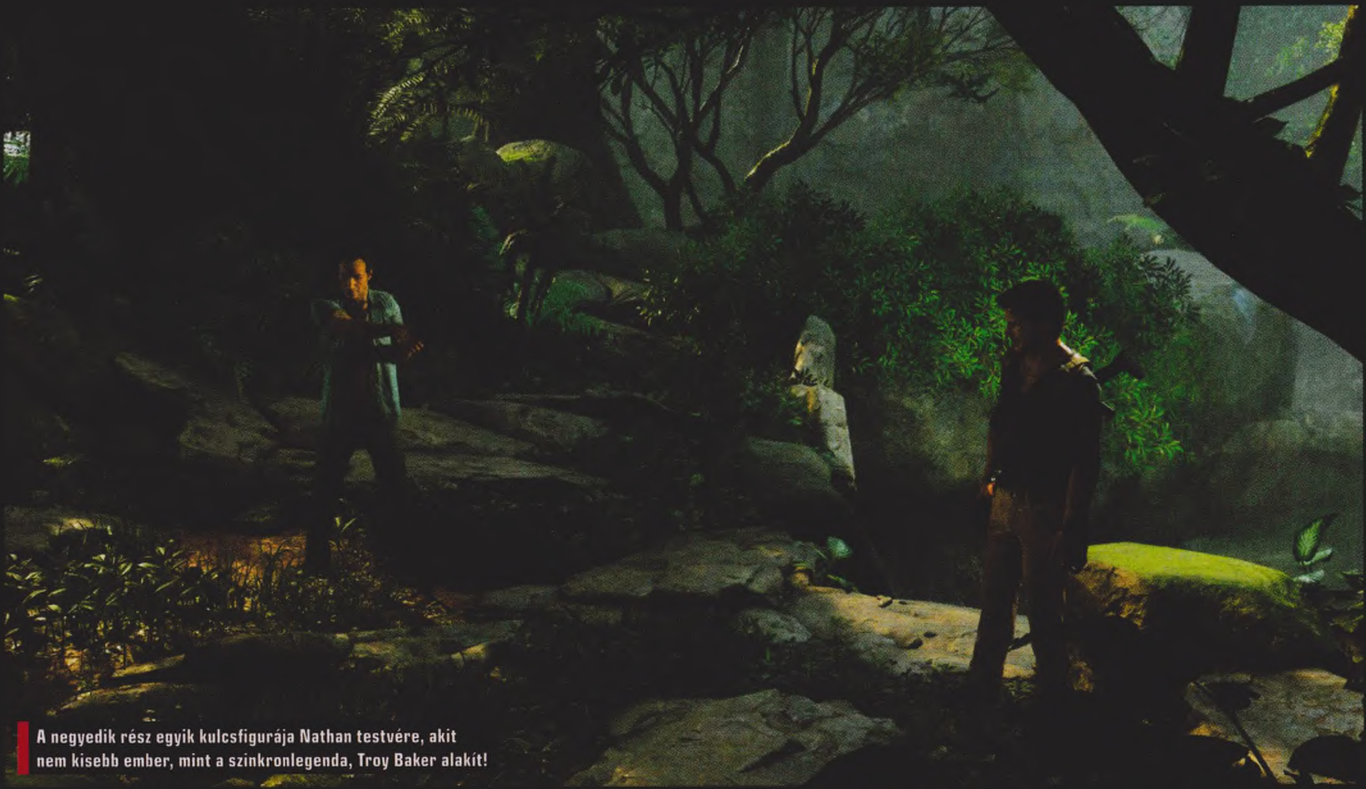
A Last of Us felújított változatát leszámítva még nem készült a PS4-et megcélzó Naughty Dog-játék.

Az eddig leginkább látványosságának köszönhetően élvezetes falon mászás, az objektíven végletekig egyszerűsített platformszakaszok is valami hasonló módon nyílnak ki. Azok a részek, ahol Nate majdnem lezuhan, eddig például mindig rögzített jelenetek voltak (ha a tibeti város vörös cseréptetőin kapaszkodtunk, mindig ugyanott omlottak le a téglák, gyors reakcióra kényszerítve minket), most ezek a fizikának megfelelően történnek. Ha hatalmas lendülettel, rossz szögből közelítünk, sokkal több kő szakadhat le, sokkal több erkélykorlát rogyhat le becsapódásunkkor. Ráadásul, ha valahol leomlik egy megmászható felület oktondi megközelítésünk miatt, akkor hiába éljük túl a zuhanást jó reflexeinknek köszönhetően, bizony mehetünk másik utat keresni.

A speciális textúrával borított sziklák megmászására (illetve adott esetben koponyalékelésre) használt acélkampónk is több időzítést, precízebb használatot kíván meg, mint a Tomb Raider hasonló kütyüje. És több lehetőséget is ad, hisz ha

HENRY EVERY KINCSE

Bár nem volt olyan teátrális, mint Feketeszakáll, olyan eredményes, mint a négyszáz hajót elsüllyesztő Henry Morgan, és egész biztosan nem volt akkora flottája, mint Barbarossának, Henry Every azért nem volt kezdő a kalózkodás műfajában. A „Kalózkirály" becenevet már csak azért is megérdemelte, mert megannyi, magát eltaktikázó kollégájával ellentétben összeharácsolt kincseivel együtt vissza tudott vonulni. Kincse pedig volt, hiszen sikerült egy Indiából Londonba tartó hatalmas, nemesfémmel és drágakövekkel teli hajót begyűjtenie – a pontos értéket persze nem tudjuk, mindenesetre a zsákmány a kalóz által szerzettek közül a valaha volt két legnagyobb között van, mai értéken olyan 200-400 millió dollárt termelve a kapitánynak. Ezt követően mi is visszavonulnánk...



A negyedik rész egyik kulcsfigurája Nathan testvére, akit nem kisebb ember, mint a szinkronlegenda, Troy Baker alakít!

rögzítettük magunkat, akkor onnan tudunk lengedezni, leereszkedni, sőt, megfelelő körülmények esetén kötelünk segítségével akár falon futni is. Ez harcban is használható lesz, hisz egy gyanútlan fickó arcába „tarzanozva" könnyedén megritkíthatjuk ellenfeleinket, ha pedig a fél város utánunk ered, hát a fürge menekülésben is hasznos társunk a kötél és a kampó.

ÁLLUNK A PADLÓN

Mindenképpen ki kell térnünk a megvalósításra is, már csak azért is, mert a Naughty Dog csapatának talán még a nem igazán visszafogott elvárásokat is sikerült felülmúlnia – ha erre bizonyíték kell, nézd meg oldalunkon a negyedórás játékmenet-videót! Azon túl, hogy minden jóval kidolgozottabb lett, a hatalmas pályák sokkal monumentálisabb környezetet jelentenek. Az animációk terén a sorozatnak eddig sem kellett szerénykednie, ám mégis ez a rész az, ahol a legnagyobb előrelépés történt. Nate hihetetlenül változatos módon mozog, mindig az épp aktuális helyzetének megfelelően – csak arra 60 eltérő animációja van például, hogy felvegyen valamit a földről. Így aztán, ha az előttünk levő asztalról pisztolyt markolunk fel, vagy a csizmánk melletti bronzlámpást emeljük meg, realisztikus manőverben lesz részünk. Ugyanígy, Drake falmászása közben száznál is több eltérő módon ragadhatja meg a téglafalat, a sziklát, a korlátot. Mindez felesleges megalomániának tűnhet, de éppen ez a Naughty Dog sikerének egyik titka: a minimálisan elvárhatónál jóval tovább mennek, és olyan részleteket is kidolgoznak, melyekre (talán a Rockstar kivételével) egyik fejlesztőcsapat sem venné a fáradságot.

A MULTIPLAYER

Az Uncharted 2-vel jelent meg a sorozatban a multiplayer – nem feltétlenül volt rá igényünk, sosem álmodoztunk előtte, hogy valami ilyesmire lenne szükségünk, ám kipróbálása után aligha-nem mindenki egyetértett abban, hogy sokkal jobban sült el, mint a hasonló sztorialapú játékokba erőltetett megoldások nagy része. A Last of Us aztán sokat fejlődött e téren is, és már az is biztos, hogy az Uncharted 4-ben is szerepel majd némi deathmatch, kincsrabló összecsapások, és persze az összedolgozást elősegítő megoldások.

És ha erre további példára lenne szükség, hát a szél realisztikus lemodellezése mindenképpen ilyen. Tulajdonképpen semmi szükség nincs arra, hogy a valóságszerűen fújdogáló, állandóan változó intenzitású légmozgásokat valaki a valós fizikának megfelelően leprogramozza, mégis, csak dicsérni lehet az efféle maximalizmust. És persze ez nem csak azt jelenti, hogy a szellő által felkavart por, hirtelen szétfújt füstgránátfelhő, vihar által tépett fa mindenhol élethűen viselkedik, de azt is, hogy Nate haját – és igen, mellszőrzetét – is realisztikusan borzolja a szél.

A cím arra utal, hogy ez lehet a sorozatot lezáró rész (azért nyilván van az a pénz...); az epizód, amely az eddig látottak alapján felteszi a koronát a szériára. A játékról játékra láthatóan fejlődő fejlesztőcsapat nem sokakra jellemző bátorsággal mert alakítani az Uncharted játékmenetén is, nem elégedve meg annyival, hogy az új hardveren jobb textúrák és több poligon válik megjeleníthetővé. A játék tehát új, Nate a régi, az új kaland pedig minden jel szerint ismét feledhetetlen lesz. Csak jelenne már meg!

DEAD SYNCHRONICITY
TOMORROW COMES TODAY

[ÍRTA KREDENC]

Posztapokaliptikus világ, amnéziás főhős – egy ilyen felvezetés láttán talán sokan legyintenek unottan és vesztik el érdeklődésüket a szóban forgó cím láttán. Ám vannak üdítő kivételek, amikor félretehetjük más esetben jogos fenntartásainkat, és a Fictiorama játéka ezek közé tartozik.

A Dead Synchronicity tavaly márciusban tűnt fel a Kickstarteren, és érett történetével, egyedi képi világával sokak érdeklődését felkeltette (jómagam is beszámoltam róla 2014/04-es számunk indie-rovatában). Ez pedig nemcsak egy sikeres projektet és a Steam közösségének zöld utas bizalmát jelenti esetünkben, hanem egy nagy kiadó támogatását is. A német Daedalic Entertainment ugyanis, melyet nyilván nem szükséges bemutatni olvasónknak, 2014 októberében megkereste a srácokat egy visszautasíthatatlan ajánlattal, ami a játék kiadását, marketingjét és profi (angol és német) szinkronját, valamint hat nyelvű feliratozását jelenti. Azt hiszem, nem kell bővebben kifejtenem, mit jelent mindez egy első játékos indie-csapatnak – a privát bétában tapasztaltak alapján azonban számomra egyáltalán nem meglepő a dolog.

KÁOSZ

A játék főhőse egy sötét szobában tér magához, egy női hang szólongatására, amely Michaelnek nevezi őt. Petróleumlámpát gyújtva egyedül találja magát egy lerobbant lakókocsiban, majd találkozik szállásadójával, egyben megmentőjével, egy volt kormányhivatalnokkal, Rodney Atkinsonnal, aki elmondja, hogy a Nagy Hullám után találtak rá a reptér mellett, egy árokban, és hetekig nyomta az ágyat. Michael megtudja, hogy a Nagy Hullám egy természeti katasztrófa volt, mely egyetlen délután döntötte romba a régi világot. A menekülteknek táborokat állítottak fel, amelyek felett hamarosan átvette a kontrollt a hadsereg, és többé senkit nem engedtek be, se ki. A Nagy Hullámmal együtt egy különös ragály is felütötte fejét: a megfertőzött emberek transzba esnek, tudatuk ismeretlen helyekre távozik, ahonnét rejtélyes információkkal tér vissza. Senki nem tudja, mi okozza a kórt, akit elkap, a „takarítóbrigád" azonnal elkülöníti; állítólag a szögesdrót-kerítésen túl létezik egy ellenszer, ám ennek megszerzése szinte lehetetlen. Rod mégis erre kéri hősünket, gyermeke, Colin ugyanis szintén e betegséggel nyomja az ágyat; cserébe nem mást kínál, mint Michael múltját, hiszen kapcsolatai révén, a fotója és ujjlenyomatai alapján kiderítheti, kicsoda is ő valójában. Már ha be nem csavarodik addig, mert a női hang a fejében egyre hangosabb, és minduntalan látomások törnek rá, mintha széthullna körülötte a világ...

VÉR

A sztoriról többet elárulni nem lenne ildomos – hosszú, kegyetlen és gyötrelmes út vár hősünkre, akinek szeme elé fokozatosan tárul az „új világ" minden borzalma. Mert bizony, és ezt nem árt kihangsúlyozni és tudatosítani, a Dead Synchronicity egy felnőtt játék, felnőtteknek. A spanyol srácok az emberi faj minden árnyoldalát, gonoszságát elénk tárják, leplezetlenül és nyersen, már az első pillanattól kezdve. A játék hangulatában, megoldásaiban hajaz kicsit a Yesterdayre, még inkább a Cognitionre (ami egyáltalán nem baj, sőt), ugyanakkor a készítők által felsorolt múzsák is jól tetten érhetők – úgy Philip K. Dick, mint Tarkovszkij, de legfőképpen Joseph Konrad, akinek „A sötétség mélyén" (Heart of Darkness) című regényéből, pontosabban annak ihletéséből már olyan művek születtek, mint az Apokalipszis most vagy a Spec Ops: The Line; ezek alapján azt hiszem, már belőhető a játék hangulata...

ADATOK

KIADÓ
Daedalic

FEJLESZTŐ
Fictiorama Studios

MŰFAJ
kaland

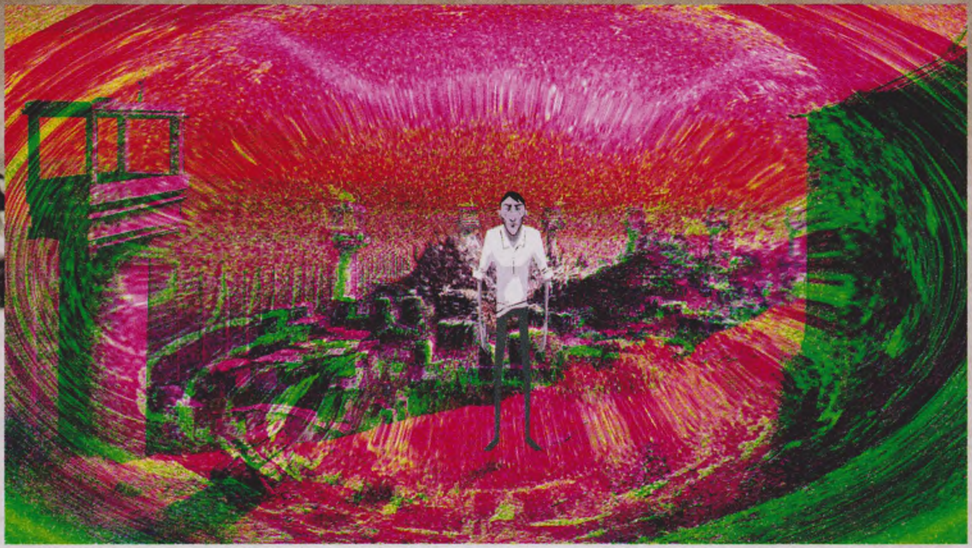
MEGJELENÉS
2015. 04. 10.

STÍLUSMINTA

Gemini Rue
2011 (WADJET EYE)

Primordia
2012 (WADJET EYE)

Ezen hangulatnak pedig tökéletesen aládolgozik az audiovizuális körítés. A játék 2D-s, kézzel rajzolt, rajzfilmszerű grafikát kapott, a megjelenítés, a hátterek remekül visszaadják a disztópiát, a reménytelenséget. Az animáció egyszerű, de kellemes – ha belegondolunk, hogy négy ember hozta össze mindezt ötvenezer dollárból, tényleg meg kell emelnünk a kalapot. A Fictiorama gyakorlatilag családi vállalkozás, a grafikus Martín Martinez mellett három testvér alkotja: a forgatókönyvet Alberto Oliván jegyzi, a programozó Mario Oliván, a fejlesztést pedig Luis Oliván fogja össze.



Mario és Alberto ráadásul a Kovalski nevű, alternatív rockot játszó banda alapítója, és természetesen ők írták és játszották fel a Dead Synchonicity zenéjét, amely, ahogy utaltam rá fentebb, nagyszerű atmoszférát teremt. Az viszont nagy szerencséje mind a fiúknak, mind nekünk, játékosoknak, hogy a Daedelic a hónuk alá nyúlt, mert se pénzük, se lehetőségük nem lett volna a szinkronra, és akármennyire klassz is a játék, azon részeknél, ahol még nincs beszédhang, csak feliratozás, bizony érezhetően hiányzik ez a plusz hangulati elem.

DEMÓ, ZENE, LEGENDA

A játék weboldaláról letölthető egy demó PC-re és Macre (http://www.deadsynchronicity.com/demo/), amely bepillantást nyújt a játék elejébe – persze ehhez még nincs szinkron, de a hangulatba bele lehet kóstolni, akárcsak a Kovalski által jegyzett zenébe, a https://soundcloud.com/fictiorama címen. A Dead Synchronicity április 10-én jelenik meg PC-re és Macre, de később Linux- és iOS-verzió is várható belőle. A játék egyébként több díjat is begyűjtött már, sőt a srácokat az a megtiszteltetés érte, hogy ihletadó mesterük, Tim Schafer is leült játszani alkotásukkal, amint az a http://bit.ly/1EFqFqF oldalon látható.

REMÉNY

Az Oliván bratyók amúgy az említett irodalmi és filmes inspirációk mellett múzsájukként a klasszikus kalandjátékokat hozták fel, azért is álltak neki az egésznek, és ez meg is látszik a végeredményen – pro és kontra egyaránt. Játékuk egy ízig-vérig old-school point and click, és bizony

szükséges hozzá némi műfajbeli jártasság és a mellé járó nagyvonalúság, hogy a kicsavart megoldásokon, következetlenségeken, logikai zökkenőkön átlendüljünk. Hangsúlyozom: ez nem égbe kiáltó hiba, velejárója a zsánernek – igaz, emiatt sokszor fogsz felesleges köröket futni, amikor nem ugrik be egy megoldás, így újra és újra átfésülöd a már bejárt helyszíneket és megpróbálsz mindent mindennel kombinálni. Ameddig én eljutottam a játékban, csak tárgymenedzselés volt, logikai feladványra nem bukkantam, és a dialógusok is eléggé „kétbitesek", hiszen nincsenek elágazások, választási lehetőségek (bár én nem bánnám, ha a végleges verzióba bekerülne ilyesmi).

Nekem egyedül két, leginkább technikai-tervezési problémám volt a teszt során. Az egyiket Michael látomásai jelentik, amelyek egy-egy adott helyen rendszeresen bevillannak, és bár ezek elsőre érdekesek, az említett ide-oda mászkálás miatt hatodszorra már inkább idegesítik az embert, még ha el is nyomhatók az Escape-pel. A másik abból adódik, hogy az egyes helyszínek „kilógnak a képernyőről", azaz amit látsz, az néha nem a teljes díszlet, ha hősödet arrébb tereled, akkor a vele együtt elforduló kamera feltárja az eddig rejtett szegmenst, ahol adott esetben tovább tudsz lépni (én emiatt akadtam el még a sztori elején), de ugye erre semmi nem figyelmeztet (megoldás lehetne, ha a szóköz lenyomásával, ami felvillantja az interaktív pontokat, a képernyő azon szélén, ami folytatódik, megjelenne egy erre utaló nyíl). Ezen persze lehet csiszolni, hiszen van még meló a játékon, még ha a jelenlegi állapotában meglehetősen késznek is tűnik a projekt.

Elképesztően sok minőségi kalandjáték kerül manapság piacra, és reméljük, hogy a Dead Synchronicity sem okoz csalódást.

Mindezekkel együtt, az alapján, amit eddig láttam a Dead Synchronicityből, a Daedelic kifejezetten jó lóra tett a spanyol srácokkal. Egy olyan címmel bővíthetik kínálatukat, amely tulajdonképpen hiányzott eddig a portfóliójukból: egy felnőtteknek szóló, kegyetlenül őszinte, ráadásul szemnek is látványos klasszikus kalanddal, amelyet megjelenésekor (ha minden jól megy, április 10-én) jó szívvel ajánlhatunk majd a műfaj éretten gondolkodó szerelmeseinek.

Guild Wars 2 Heart of Thorns

[ÍRTA **CHRIS**]

Bár a Guild Wars 2 konkurenciája keményen odatette magát az elmúlt hónapok során az MMO-játékosok megszerzéséért folytatott harcban, a fejlesztők nem adják fel: érkezik az első kiegészítő, a Heart of Thorns!

Közel két és fél éve látott napvilágot az ArenaNet egészen különleges online szerepjátéka, mely telis-tele volt forradalmi, rendkívül jó ötletekkel. Ha valaki játszott vele, vagy olvasta 2012-es cikkünket, akkor talán még dereng számára, hogy milyen rendkívüli is volt: a küldetések során folyamatosan változó események, a grandiózus World vs. World PvP, vagy a szintünkhöz folyamatosan igazodó kihívás mértéke egészen egyedi ízt kölcsönzött ennek a páratlan MMORPG-nek. A Guild Wars 2 azonban – minden más videojátékhoz hasonlóan – ugyanazt a pályaívet futotta le: a kezdeti hatalmas lelkesedést (a GW2 minden idők leggyorsabban fogyó MMO-ja volt) leszállóág követte, vagyis az alapjáték kiadását, illetve az első nagyobb frissítéseket követően sokan lemorzsolódtak. Épp ezért éppen itt volt az ideje, hogy hivatalosan is bejelentsék az első kiegészítőt, hiszen ha nincs előfizetési díj, akkor nincs folyamatos bevétel, és valamiből finanszírozni kell azt a rengeteg ingyenes tartalmat, amely a Guild Wars 2 kiadása óta bekerült a játékba.

MAGUUMA HAKUMA

A Heart of Thorns első és legfontosabb újdonsága természetesen egy új terület érkezése lesz, mely Heart of Maguuma néven érkezik. Ahogyan azt a Guild Wars 2-től már megszokhattuk, a hagyományos trendeket sutba vágó ArenaNet ezúttal is alaposan kitett magáért az új zóna megalkotásakor, amely voltaképpen nem egy, hanem rögtön három területet rejt magában. A régiók egymás tetejére épülnek, vagyis egy eszméletlenül magas, több szintű világot kapunk. Ennek középső rétege a mag, tehát a dzsungel maga. Ez alatt helyezkedik el a gyökérzet, amelyre mélyen, az esőerdő alatt lelhetünk rá, s legalább akkora lesz, mint maga az alapterület. A lombkoronák felett találjuk a Pact nevű frakció főhadiszállásait, melyek lényegében kisebb-nagyobb városokat jelentenek.

Természetesen Maguuma tele lesz számtalan településsel, előőrsökkel is, ahol a Guild Wars 2-ből ismerős eseményláncolatok bontakozhatnak ki. Ezek a települések érhálózatként szövik át a zónát, de annak függvényében változik majd a felépítésük, ahogy a játékosok alakítják a dinamikus események során a környezetet. Természetesen az új területtel kapunk egy rakás új eseményt, történetet, bossharcokat is, illetve pár csapatban teljesíthető dungeon is vár ránk az erdők mélyén.

VÉGRE NINCS VÉGE

Ha megkérdezünk egy Guild Wars 2 veteránt, hogy szerinte mi a játék legnagyobb hibája, nagy valószínűséggel az endgame terén tapasztalható hiányosságokat róná fel: a maximálisan elérhető 80. szint után nem igazán nyújt már túl sok izgalmat a játék. Persze lehet farmolni legendary cuccokat, lemehetünk harminchatodszorra is ugyanabba a dungeonbe társainkkal, de tény, hogy míg más MMORPG-k igyekeznek gondolni a végjátékra is, addig az ArenaNet csapata inkább az odavezető útra koncentrál, és nem arra, hogy mi lesz azután. Ezen igyekeznek most változtatni a fejlesztők a kiegészítővel érkező mastery rendszerrel, amely a 80-as szintű játékosoknak szóló új tartalom lesz. Lényegében arról van szó, hogy különféle események, kihívások és egyéb dolgok teljesítéséért mostantól nemcsak tapasztalati ponttal, hanem mastery pontokkal is jutalmazni fog minket a játék.

Mastery pontokat kapunk nehezen elérhető helyek felfedezéséért, főellenfelek legyőzéséért, küldetések vagy események teljesítéséért, vagy akár pályák felderítéséért is, és

ADATOK

KIADÓ
NCSOFT

FEJLESZTŐ
ArenaNet

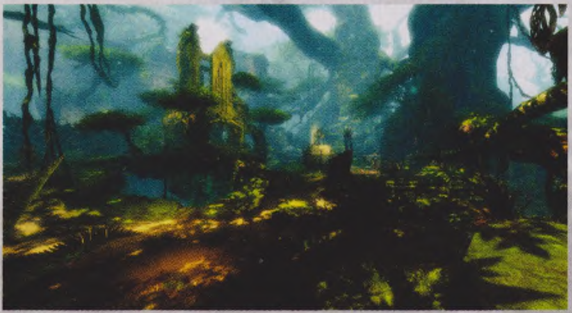
MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2012. 08. 28.

STÍLUSMINTA

Guild Wars: Eye of the North
2007 (NCSOFT)

Guild Wars 2
2012 (NCSOFT)



A Guild Wars fejlesztőcsapatánál dolgozó grafikusok, pályatervezők ezúttal is szabadon engedték a fantáziájukat.

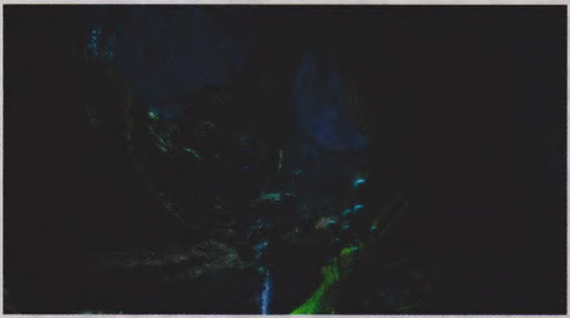
ezeket csak és kizárólag akkor költhetjük el, ha meglépjük a maximálisan elérhető 80-as szintet. A pontokat úgynevezett mastery sávokon szórhatjuk szét, melyekből mindig egy lehet aktív egyszerre, s amíg ez aktív, addig arra további tapasztalati pontok gyűlnek. Ha sikerül teljesen kimaxolnunk egy ilyen mastery sávot, akkor jön az érdekes rész, ugyanis teljesítésükkel megnyílnak előttünk további lehetőségek: ha a Lore sávot toljuk fel, megtanuljuk a dzsungel lakóinak nyelvét, amivel titkos helyek, titkos harci technikák fedik fel magukat előttünk. De fejleszthetjük az Exploration, azaz a felfedező masteryt is, amivel megtanuljuk, hogyan ugrálhatunk fel a helyi fauna hatalmas gombáin a magasabb helyekre, vagy siklóernyőzni az egyik pontról a másikra. Egyelőre öt különféle masteryt ígérnek a készítők, de reményeink szerint ezek száma később még bővülni fog, hiszen egy rendkívül érdekes, rengeteg lehetőséget és változatosságot ígérő rendszerről van szó.

Nincs is jobb alkalom beszállni egy már aktív szerepjátékba, mint egy kiegészítő érkezte előtt: így még van időd megismerkedni vele!

A REVENANT ÉS A TÖBBIEK

Bár szakmákból (itt így nevezik a különféle kasztokat) eddig sem volt hiány a Guild Wars 2-ben, a Heart of Thornsszal bemutatkozik egy újabb, revenant néven. A revenant tulajdonképpen egy nehézpáncélzatot viselő karakter lesz, aki ősi, legendás szellemeket szólíthat magához, akik meglévő képességeit bővíthetik ki valamilyen módon. A legendák életre hívásakor a játékos eldöntheti, hogy melyik nagy hatalmú, ősi szellem segítse őt a továbbiakban: megidézhetjük például Jalis Ironhammer királyának erejét, aki a revenantot kitartóbbá, szívósabbá teszi, így erősítve a tank szerepkört. Vagy előhívhatjuk Mallyx ősi szellemét is, akivel aztán lehetőségünk nyílik a különféle negatív varázslatok semlegesítésére magunkról és csapatunkról egyaránt, ami valószínűleg PvP-ben nyújt majd előnyt. Az ekként megidézett ősi szellemek tehát módosítják a már meglévő képességeinket, változtatva azon, hogy épp milyen szerepkört kívánunk betölteni.

Az új szakma mellé kapunk egy egészen érdekes újdonságot is, specializáció néven. Ez gyakorlatilag olyan, mintha egy másodlagos szakmát választanánk hősünknek, tehát tovább finomíthatjuk, azaz specializálhatjuk annak alapképességeit. Ezáltal alaposan felfordulnak majd az erőviszonyok és a szerepkörök, hiszen ennek köszönhetően megnyílnak olyan lehetőségek, amikről nem is álmodhattunk. Használhatunk olyan fegyvereket, amiket addig nem, tehát a ranger képes lesz staffot forgatni, a necromancer pedig megteheti, hogy a továbbiakban kétkezes pallossal irtsa az ellenfeleit. A specializációk között bármikor válthatunk is, már amennyiben nem vagyunk épp harcban, és az ígéretek szerint minden kaszthoz érkezik majd egy, amivel aztán még változatosabbá, még színesebbé válik a Guild Wars 2 világa.



MOBA-MMORPG-PVP

Természetesen PvP fronton is megújul a Guild Wars 2, melynek legfontosabb állomása a Stronghold nevű új PvP játékmód lesz. A Stronghold a már meglévő guild vs. guild játékmód továbbgondolt változata, amibe anélkül is becsatlakozhatunk, hogy egy guild tagjai lennénk. Ezt gyakorlatilag a MOBA-játékok ihlették, itt ugyanis a játékosok mellett megjelennek önálló életet élő nem-játékos karakterek, akiket a csapatoknak kell támogatni annak érdekében, hogy betörhessenek az ellenfél bázisára, és ott megöljék a guild lordot. A pályán találhatunk nagyobb NPC-ket is, akiket magunk mellé állíthatunk célunk elérésének érdekében. Nem véletlen, ha mindez ismerősen hangzik, hiszen nagyjából így néz ki egy Heroes of the Storm mérkőzés is. A World vs. World zónából is jön egy újabb Borderland néven, amelyben erődítmények birtoklásával különféle elementálokat lehet megidézni: a földelementálok jobb védelmet biztosítanak egy erőd számára, a tűz pedig magma-pocsolyákat nyit meg, melyek segítségével teleportálni lehet az egyik helyről a másikra. És hogy mindez mikor érkezik? Nos, valamikor idén, de konkrét dátum hiányában erről még nem tudunk nyilatkozni. Mi már várjuk, az biztos!

AZ ÉLŐ SZEZON

Bár cikkünkben panaszkodunk arról, hogy kevés a tartalom a játékhoz, azért a készítők igyekeznek mindent megtenni annak érdekében, hogy ez ne így legyen. Folyamatosan ontják magukból az újabb és újabb bővítményeket, például minden második héten érkeznek content petchek, melyekkel új tárgyak vagy dungeonök mutatkoznak be. 2013 januárjában indult az úgynevezett Living Story a játékban, Flame and Frost néven. Ez egy rendkívül hosszú, számtalan érdekes küldetést és eseményt magával hozó eseményláncolat lett; márciusban például új guild küldetésekkel, új WvW fejlődési rendszerrel bővítette ki az alapjátékot, áprilisban pedig megkaptuk vele a Molten Weapons Facility nevű dungeont is. A Living Story első évada 2014 elején ért véget, majd nemsokára megkezdődött a második évad, amely nyolc további fejezeten át bővítette a Guild Wars 2 világát.

BATTLEBORN

[ÍRTA IGOR]

Végy egy rész Borderlandset, keverj hozzá egy nagy adag MOBA-t, fűszerezd meg gazdagon hősökkel, és nagyjából megkapod a Battlebornt, a Gearbox Software vadonatúj online játékát. A fejlesztők maguk közt csak „hős-shooterként" definiálják az össznépi lövöldözést kínáló programot, és mi sem mondhatnánk szebben.

Steampunk elemekkel is rendelkező sci-fi fantasy – talán így lehetne a legjobban leírni ezt a fura egyveleget.

Az ezredforduló tájékán indult a texasi Gearbox Software története. Ez a csapat készítette a Half-Life nagy népszerűségnek örvendő kiegészítőit és a Halo: Combat Evolved PC-s portját, ám az igazi sikert csak a saját sorozataik hozták el. A Gearbox renoméja mégsem makulátlan: a kiváló Brothers in Arms- és Borderlands-széria mellett olyan félresikerült alkotásokat is összehoztak, mint a Duke Nukem Forever és az Aliens: Colonial Marines. Szerencsére a generációváltás kapóra jött a stúdiónak, elvégre most tiszta lappal indulnak, még ha kissé bátortalanul is. A Battleborn látszólag azt a stílust követi, amit a Borderlands: különféle műfajokat kever, korábban már bevált elemeket gyúr össze abban a reményben, hogy fogyasztható végeredmény születik belőlük. A játék alapesetben egy ötfős, történet-vezérelt kooperatív módra és egy tízfős kompetitív multira épülő FPS, ám az igazi egyediséget a MOBA-jegyek képviselik, tengernyi hőssel, darálással, gyors szintezéssel és taktikázással. Hogy a felmelegített ötletek elégnek bizonyulnak-e egy teljesen új IP-hez, azt majd a játékosok eldöntik. Egyediségből nincs hiány, a Battlebornban minden hős saját képességekkel rendelkezik, számtalan változatos helyzetet teremtve.

MOBA-játékból már van épp elég a piacon, de a Battleborn olyan egyedi módon közelít a témához, hogy csak bízni tudunk benne!

ELLENSÉGBŐL BARÁT

A játék a távoli jövőben játszódik, ahol a galaxis hősei összefognak, hogy megmentsék a Naprendszert a varelsi névre keresztelt betolakodóktól. Fajunk utolsó bástyája egy csillag, ahol az emberiség megmaradt tagjai találtak menedéket, ám nem sokáig: a hősöknek meg kell védeniük maradék életterüket, mielőtt az ellenség kioltja az utolsó fényt a világegyetemben. A szólóban is játszható kooperatív kampányban ráadásul nem csupán ez jelenti az egyedüli veszélyforrást, hanem a frakciók közti torzsalkodások is, hiszen mindenki a Naprendszer feletti dominanciáért küzd. A Gearbox nem titkoltan a Trónok harcából merítette az ötletet, csak ott ugye Westeros uralmáért harcolnak az uralkodóházak, itt pedig az egész kozmosz a tét. A Battleborn szembenálló felei ugyan felismerik a közös ellenséget, de megvívják a saját háborújukat is a galaxis utolsó energiaforrásaiért.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Gearbox

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

Hellgate: London
2007 (ELECTRONIC ARTS)

Borderlands 2
2012 (2K GAMES)

Hatalmas nyílt terepre és különféle ellenségtípusokra számíthatunk a játékban, váratlan fordulatokkal és gigászi főellenségekkel a pálya végén. Minden misszió átlagosan 20-30 perc alatt teljesíthető, mindegyik egy adott minitörténetet mesél el, noha a végcél az, hogy megelőzzük az apokalipszist. A kulcsszó a változatosság: az egyik percben még sötét folyosókon nyomulunk előre, a másikban már élettel teli idegen erdőkben irtjuk az apró, gombafejű nindzsákat és a monoklis droidokat. Miközben a szemben álló frakciók egymással küzdenek, a varelsi erői gyakran meglepetésszerű támadást indítanak, arra kényszerítve a feleket, hogy ideiglenes szövetséget kössenek. Az egyik percben még lazán lőjük a riválisok hátsóját, a következő pillanatban már egyesítenünk kell az erőinket a túlerőben lévő közös haragosunk legyőzéséhez. Csak akkor lehetünk sikeresek, ha tartjuk magunkat a szerepünkhöz, gyógyítjuk a társainkat, tankként felfogjuk az ütéseket, vagy lövészként távolról szórjuk az áldást. Az akár 30 órás kooperatív sztorimód megalkotásánál az elsődleges szempont az volt, hogy remek újrajátszhatósággal rendelkezzen, ami, hála a változatos hősöknek, könnyen megvalósítható.

A játszható karakterek sokszínűsége adja a Battleborn szinte kiapadhatatlan kellékstárát: van köztük olyan szamuráj, aki két pengével harcol, mások a nyers erő hívei és puszta kézzel küzdenek, netán gyógyítanak vagy támogatnak, ám akadnak olyanok is, akik a lőfegyverek erejében hisznek. Minden játékos megtalálja a számítását: ha akarod, az izomkolosszus Montanával golyózáport zúdíthatsz az ellenfeledre, de akkor sem jársz rosszul vele, ha közelharcra kerül sor. Az arisztokrata robot, Marquis bőrébe bújva lelassíthatod az időt és elegáns pofonokat oszthatsz, mintha csak egy nemesi párbajt vívnál, Thornnal, a fürge íjással pedig a

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

A Battleborn bevallottan több műfaj elemeiből építkezik

BORDERLANDS

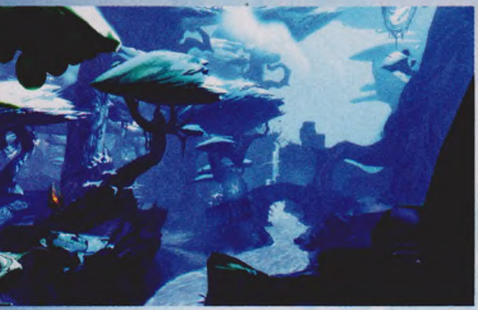
1 Kár lenne tagadni, hogy a Gearboxnak a Borderlands óta nem volt igazi átütő sikere, így érthető, ha igyekeznek annak az alapjaiból kiindulni.

TEAM FORTRESS 2

2 Minden idők egyik legjobb csapat alapú shootere pár éve kapta meg a maga hordamódját, melynek működésére kísértetiesen emlékeztet a Battleborn játékmenete.

LEAGUE OF LEGENDS

3 Ha nem is az ős-MOBA, de az biztos, hogy a műfaj legmeghatározóbb játéka - és hát honnan emeljenek át MOBA-elemeket, ha nem a legnagyobbtól?



levegőbe ugorva nyilazhatod le az idegeneket. Ha mindez távol áll tőled, belépésnek ideális lesz Oscar Mike, aki karabéllyal harcol, gránátokat hajigál, és légicsapást is kérhet, mint egy katonai FPS-ben. A másik véglet a hórihorgas Rath, aki mintha a Street Fighterből csöppent volna ide: levegőbe rúgja az ellenfelét és pörgő támadással végez velük, mint egy hack 'n' slashben. Természetesen egy gombnyomással átválthatunk harmadik személyű nézőpontba, így az ütésváltások máris átláthatóbbak lesznek.

Ilyen szereplőgárda mellett kulcsfontosságú a kiegyensúlyozottság, pláne, hogy itt nincsenek tökéletesen szimmetrikus csapatok, csak egy rakás változatos hős. A fejlesztők elképzelhetetlennek tartják, hogy az egyik karakter erősebb lesz a másiknál, a balanszra különös figyelmet fordítanak. A végleges változatba 20 hőst tervez a Gearbox, ám a lista a megjelenés után DLC-kkel bővülni fog. Olybá tűnik, hogy a srácok

a Borderlands elborult vault huntereit tekintették mintának, de hangsúlyozták, hogy a Battleborn saját, egyedi sci-fi univerzummal bír – persze az sincs kizárva, hogy a jövőben a Pandoráról ismerős hősökkel bővüljön a felhozatal. Ami viszont változatlan marad, az eszement humor. Harcosaink még a csata hevében sem feledkeznek meg a gúnyos beszólásokról és az egymással való kommunikációról. Minden egyes szereplőhöz 700 sornyi szöveget rögzítettek a készítők, így a személyes attitűdöket, motivációkat könnyen át tudják adni.

LEAGUE OF BORDERLANDS

Kétség sem férhet hozzá, hogy a Gearbox korunk slágerjátékaiból, a DOTA-ból és a League of Legendsből merített ihletet. Az 5v5-ös küzdelmekre koncentráló kompetitív mód helyi változata Incursion néven fut, a hosszúkás csataterek is leginkább a MOBA-kban látott pályákra emlékeztetnek.
A két szembenálló csapat saját bázissal rendelkezik a térkép két végében, kapunk egy fő útvonalat, ami mellett több alternatív ösvény fut. A cél az, hogy kombinált támadással végül az ellenfél bázisát elpusztítsuk, lehetőleg úgy, hogy a sajátunkat megóvjuk. A védelemben nagy segítséget nyújtanak a

Hasonlóan az Egyesült Államok szerepéhez a világpolitikában, ők is a galaxis rendőrei voltak. Régen hatalmas űrhajóflottával rendelkeztek, jelentős katonai erejükkel bármilyen csillagközi vitát megoldottak. Miután a varelsi dominanciája megnőtt, és az emberiség sorra elvesztette a bolygókat, csapataik gyorsan megtizedelődtek. Mára csak egy „Battlestar Galactica-méretű" flottájuk maradt, de sikeresen alkalmazkodtak a sanyarú időkhöz, és letelepedtek a télies, terraformált Bliss bolygón, ahol a lakható pontokat hó- és jégtakaró borítja.

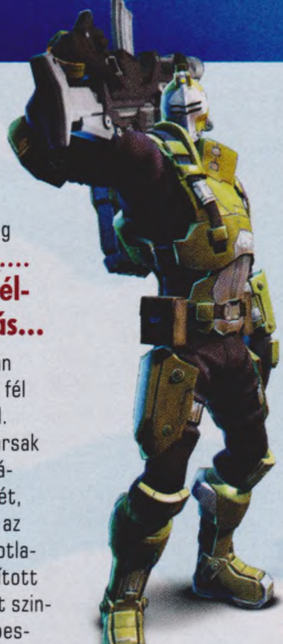
A gazdasági és technológiai erejükre építkező csoportot többnyire az üzleti életben jártas robotok alkotják. Az LLC egykor fontos szövetségese volt a The Peacekeepersnek, ám a békefenntartók befolyása csökkent, amint az Egyesült Békefenntartó Köztársaság darabokra hullt. Ennek ellenére jól megszedték magukat a fegyverkereskedelemből, hatalmas pókrobotokat, önfenntartó flottát kínáltak jó pénzért. Vagyonos tagjaik a megjelenésre is nagy gondot fordítanak: keménykalapot, sétapálcát és monoklit viselnek, mint egy angol lord.

A Naprendszer vallástalan, szabad kompániái alkotják ezt a csapatot, sokszínűségük messziről kitűnik a Battleborn felhozatalából. A Tejút minden pontjáról összegyűlt zsoldosok, csempészek, menekültek, kalózok és más nemkívánatos személyek alkotják a zsiványok bandáját, számos különféle faj képviselőit felvonultatva. Egy mindentől távol eső aszteroidaövet tekintenek otthonuknak, megtelepedtek a Detritus-gyűrűn is, de amúgy még a jég hátán is megélnek, hiszen szemétből és kacatokból használható felszerelést készítenek maguknak.

Első pillantásra olyan frakció ez, mintha a tagjai a fantasytoposzokból csöppentek volna ide. Találunk köztük gombaembereket, íjakkal hadonászó tündéket és sok más fajt is; tisztelik a természetet, imádják a matematikát és a fizikát. A tanításaik a kozmosz titkainak megfigyelésére és tanulmányozására buzdítják a híveket, hiszen szerintük a világegyetemben rejlik a tudás mindensége. Az Eldrid tagjai a varelsik támadásáig békésen hódoltak ennek az ájtatosságnak, ám most fegyvert ragadnak otthonuk, a gazdag Ekkunar védelmében.

Az Eldriddel ellentétben a Jennert Birodalom zokszó nélkül szipolyozza ki a természetet. Évek óta az örök élet felkutatásán szorgoskodnak, bolygójuk, a Tempest folyamatosan a Nap körül kering, így pofátlan mennyiségű energiára tesznek szert. Ha a forrás kiég, planétájuk űrhajóvá alakul, és a következő forráshoz utaznak. Követői képtelenek természetes úton meghalni, viszont meg lehet őket ölni. A brigád alapból nem gonosz, ám a társadalom csúcsán ülő elitek szemrebbenés nélkül törölnek el komplett bolygókat, ha a helyzet úgy kívánja.

A Borderlandsnél egyszer már bejött az absztrakt ábrázolás, így a Gearbox most biztosra megy: ezt fejleszti tovább.



hatalmas mechanikus robotok, energiapajzsok és rakétalövő tornyok. A műfajban jártas játékosok jól tudják, hogy hiába egyszerű a recept, csak körmönfont taktikával győzhetünk, függetlenül attól, hogy ezúttal nem madártávlatból, hanem belső nézetből irányítjuk a hősünket. Bár eddig csak egy dzsungeles helyszínt láthattunk, az kellően kidolgozottnak tűnt – reméljük, hogy a teljes pályakínálat is hasonló lesz.

Szintén az online arénajátékok sajátja, hogy nem számít, mennyit fejlődött a hősünk a legutóbbi mérkőzésen, minden meccs elején tiszta lappal indul. Mindenki az első szinten kezdi a játékot, és csak rajtunk múlik, hogy hová jutunk a végére. Szorgos XP-gyűjtéssel, lootolással gyorsan fejlődünk, és szintlépésnél egy gombnyomásra előcsalhatjuk a képességfát. Itt választhatunk magunknak új mutációkat, vagy turbózhatjuk fel a meglévőket; erősebbek nem leszünk a csata előrehaladtával, csupán a lehetőségeink bővülnek. Ha szeretnénk, gyúrhatunk a védekezésre úgy, hogy fagyasztógolyókkal lassítjuk az ellenfelet, de ha inkább a mobilitást erőltetnénk, hatékonyabb ugrást is választhatunk magunknak. A hetedik szinten már egy olyan erőteljes képességet nyithatunk meg, amellyel akár a csata kimenetelét is megfordíthatjuk. A Battleborn progressziórendszere nem a Call of Duty kiegyensúlyozatlan megoldásából merít: itt nem jutnak tisztességtelen előnyhöz a veterán játékosok. Persze a Gearbox azoknak is kedveskedni fog, akik már több tucat órát beleöltek a produktumba: egy olyan profilfüggő jutalmazási rendszert kell elképzelni, amely leginkább a Borderlands Badass Rankjéhez hasonlít majd.

Nem titok, az újoncok roppant nehezen boldogulnak korunk kompetitív akciójátékaiban. Ha egy képzett csapat ellen harcolunk, a móka könnyen frusztrációba csap át – a készítők az ilyen helyzeteket szeretnék elkerülni a Battlebornban. Például az észlelt ellenségek egy ideig láthatóvá válnak a képernyő sarkában lévő minitérképen, ráadásul mindkét fél rendelkezik MI-vezérelt csatlósokkal. Ezek a robotpókokra emlékeztető társak sok esetben kihúznak minket a csávából, magukra terelik az ellen figyelmét, miközben mi tapasztalatot gyűjtünk az elpusztításukkal, mielőtt még belebotlanánk egy hús-vér játékos által irányított karakterbe. A Helix névre keresztelt szintező rendszer segítségével az új képességek elsajátítása gyors és egyszerű, ami fontos az életben maradáshoz. Mi döntjük el, hogy a rugalmasabb és gyorsabb mozgást elősegítő boostokat választva beérjük-e kevesebb életerővel és pajzzsal, vagy fordítva. Idővel szépen lebontjuk az ellenség védelmét, ostrom alá vehetjük a bázisát, s ha ez nem sikerül 30 perc alatt, az a csapat nyer, akinek a legtöbb pontja marad a végére. A teljesítményünktől függően valamennyi játékbeli pénz üti a markunkat, amiből alternatív képességeket, fejlesztéseket és karakterskineket vásárolhatunk. A Battlebornban szerencsére nincsenek többórás, elhúzódó küzdelmek, ráadásul nem kell elköteleznünk magunkat egyetlen hős mellett, a rövid meccsek arra ösztönöznek, hogy folyamatosan cserélgessük a karaktereket, és különböző stílusokkal kísérletezzünk.

A játék körüli hatalmas csend ugyan aggodalomkeltő, de reméljük, hogy csak a finomhangolás zajlik, és nem a teljes szanálás...

CSATÁRA SZÜLETETT

A Gearbox nem csupán a saját ízlésére hagyatkozik a fejlesztés során. Folyamatosan figyeli a játékosok visszajelzéseit, és a háttérből vizsgálja a közönségkedvenc stílusokat. Az összegyűjtött információk alapján idővel a Battleborn nemesedni fog, ráadásul a dedikált szerverek támogatása sem elhanyagolható szempont. A grafikától ugyan nem fogunk hátast dobni, bár az animációs filmekre emlékeztető színes képi világnak, az eltúlzott robbanásoknak és a karikatúraszerű karaktereknek is megvan a maga bája – ezt nem kell ecsetelnünk a Borderlands-rajongóinak. A Gearbox egyébként leszerződtette Michel Gagne hollywoodi effektmágust, aki korábban olyan mozikon dolgozott, mint a The Iron Giant, a Mortal Kombat és a Star Wars: The Clone Wars. Összességében a Battleborn egy nem túl eredeti, ám roppant izgalmasnak tűnő alkotás. A stúdiónak relatíve könnyű dolga van, hiszen a korábbi játékaik szilárd alapot biztosítanak, amire egyszerű építkezni, pláne úgy, hogy még több energiát és embert állítottak a projektre, mint eddig bármikor.

ROBOCRAFT
BUILD • DRIVE • FIGHT

[ÍRTA JOHNBART] **Fogjuk a World of Tanks csatáit, a minecrafti hagyományokat követő legózást, majd öntsük nyakon az egészet egy mókás sci-fi közeggel és korrekt mikrotranzakciókkal. A végeredmény a Robocraft lesz, amelyre már alfaállapotában is érdemes odafigyelni.**

A Freejam free-to-play játékáról a fentiek alapján két dolog állapítható meg: egyrészt, hogy készítői imádják a Minecraftet és a World of Tankset, másrészt, hogy a program biztos nem az eredetisége miatt lesz favorit. A Robocraft ugyanis nem más, mint az internet fentebb említett aktuális kedvenceinek összeházasítása: a kutatás-fejlesztési vonulat az előbbiből, míg a taktikus gépcsaták az utóbbiból merítik az ihletet. Eredeti ez a koncepció? Dehogyis, igazából az a meglepő, hogy csak most bukkant fel egy ilyen program. De legalább szórakoztató? Nagyon is, ami igazából azért komoly fegyvertény, mert a játék még csak alfában van, de már most annyira polírozott, hogy simán megéri kipróbálni.

Robotok, szabad építkezés, akció, ráadásul teljesen ingyen: nem nagyon lehet érvet találni a Robocraft kipróbálása ellen!

KOCKÁK A MARSON

A játék tehát két fő vonulatból áll: adott egyrészt a garázsunk, ahol a rendelkezésre álló építőkockákból földönfutó, lebegő vagy épp repülő alkalmatosságokat rakhatunk össze, illetve a marsi harctér, ahol bevethetjük ezeket a többi játékos hasonszőrű gépe ellen. Utóbbi három respawn-mentes játékmódban érkezik: a Battle klasszikus területfoglalós hentelde, ahol cirka 28-32 legókészlet eshet egymásnak, a Challenge esetén négy, tápósabb vas néz farkasszemet 12 gyengébb géppel, és végül ott a Boss, amelyben az egyik játékos egy végletekig feltuningolt robotot irányít, a kb. tucatnyi ellenlábasa pedig kisebb gépével próbálja őt halomra lőni. A módozatok között tehát már most vannak érdekes aszinkron ötletek, még ha a harcok alapjai azonosak is: taktikusan, a terep adottságait és a fegyverünk/páncélzatunk tulajdonságait figyelembe véve érdemes mozogni, a csapatmunka pedig alap – egy szál magunkban hamar elhullunk, szóval tanácsos társainkkal együtt felverni a Mars havát/homokját.

RÁLÉPÜNK A LEGÓRA

A taktikus online csatákat kedvelőknek tehát már alapból ajánlott rápróbálni a játékra, igazán remekül viszont azok fognak szórakozni vele, akik szeretnek kockajátékokkal építkezni, a kutatási-fejlesztési vonulat ugyanis egy az egyben a Minecraft szellemiségében készült. A nyert (vagy rosszabb esetben vesztett) csaták után kutatási pontokat és pénzt kapunk: előbbivel kioldhatjuk, utóbbival pedig megvehetjük a harcjárművünket alkotó építőkockákat és alkatrészeket.

Ezeket a funkciójuknak megfelelő kategóriába osztja a játék, a kínálat pedig már most döbbenetes: csak a páncélzatnál vagy tucatnyi formájú kocka érhető el, de a többi alkotóelem esetében sem lehet hiányérzetünk. A hajtóműveknél kerekes, lánctalpas, antigravitációs, rotoros vagy épp sugárhajtóműves alapokra építhetünk, a fegyvereknél gyorstüzelő lézer, lassú, de erős ágyú, parabolaívben sugarakat szóró tüzérségi üteg, illetve javító energiasugár rakható gépünk vázára, az extrákat (a felborult gépet felállító vonósugár, zászlók, egyedi szöveggel díszíthető blokkok stb.) pedig már meg sem említem. A legórajongók egyszerűen imádni fogják a garázst, egy kellően változatos kioldott készletből ugyanis tényleg bármilyen gép megépíthető, amit aztán egy sivatagos lőtéren ki is próbálhatunk. Utóbbit egyébként a meccsek előtt érdemes is megejteni, lévén a felhasznált kockák egy rakás jelentős paraméterrel rendelkeznek (súly, energiafogyasztás stb.) szóval érdemes az éles

ADATOK

KIADÓ
Freejam Games

FEJLESZTŐ
Freejam Games

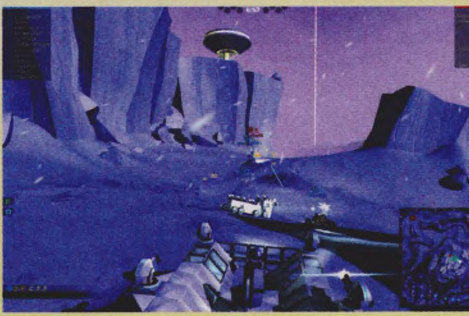
MŰFAJ
akció

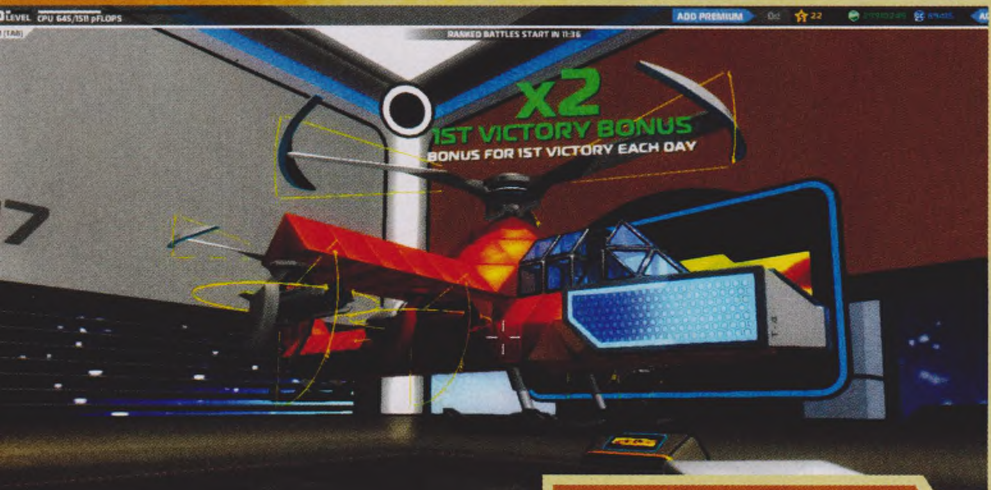
MEGJELENÉS
2014. június (alfa)

STÍLUSMINTA

Gear Up
2015 (DOCTOR ENTERTAINMENT)

A játékidő jelentős részét értelemszerűen a garázsban lehet eltölteni a saját harci jármű összerakásával.





bevetések előtt leellenőrizni, hogy állig felfegyverzett helikopterünk fel tud-e egyáltalán szállni, vagy hogy tankunk tűzgyorsasága megfelelő-e.

DRÁGA KÉSZLET

A Robocraft tehát kreativitásunkra épít, ami nagyon jó, ám jelenleg talán ez a legriasztóbb eleme is, a kezdő játékosokra ugyanis a kockaboltban és a fejlődési fán bőséges mennyiségű információ zúdul, ráadásul a megvehető/kioldható cuccokat eléggé ömlesztve is listázzák. Bár a boltban az elemek funkciójuk alapján külön lapokra kerülnek, pár plusz szűrő vagy kategória még nem ártana, hogy átláthatóbbá váljon a kínálat, főleg mivel az egyes kockatípusok több szintben is kaphatók. Bizony, a World of Tankshez hasonlóan itt is megvannak a fejlettségi fokozatok: minden kocka tíz szinten (tier) érhető el, ami a páncélkockák esetén jobb ellenállást, hajtóműveknél jobb menettulajdonságokat, a fegyvereknél pedig nyilván nagyobb tűzerőt jelent.

Az egyes kockák magasabb szintjeit kioldani természetesen a kutatási fán lehet, amihez viszont jelenleg elég sokat kell grindelni, ha a hadügynek nincs költségvetése a vásárlásra – amennyiben viszont kinyitjuk a pénztárcát, úgy a freemium szegmensben megszokott megoldások már most rendelkezésünkre állnak. A valós pénzért elérhető Galaxy Cashsel így kutatási pontokat vehetünk, beszerezhetjük a kockákat, ha nincs elég játékbeli valutánk, a meccsek után járó kutatási pontokat és pénzt megbikázó boostokat aktiválhatunk, továbbá plusz garázshelyeket szerezhetünk be. Mindezek mellett ott vannak a prémium harcjárművek is: cirka 5-20 dollár között azonnal bevethető, magasabb tierbe tartozó gépeket is vehetünk, amiket persze aztán szintén ízlésesen átépíthetünk, ha kedvünk tartja (ami a Boss módhoz majd el is kél, jelenleg ugyanis nem kapható olyan megarobot, amellyel vásárlás után rögtön mehetnénk tarolni).

Van tehát mire elverni a lét, egy fizetéssel pedig már most lehetséges akár több tiernyi grindet is azonnal átugorni – maga a szisztéma mindenesetre korrekt, a matchmaking ugyanis csak azonos szintű gépeket sorsol össze. Nem fordulhat tehát elő, hogy a frissen megvett prémiumvassal laposra verjük a teljes ellenlábas csapatot, főleg mert a megvehető gépek szintén az adott tier ingyen is kioldható alkatrészeire épülnek, szóval egy azonos szintű, de okosan megépített egyedi robottal simán lezúzhatók a gyári prémiumvasak is.

ÉPÍTS, VEZESS, HARCOLJ!

A Robocraft tehát szolid alapokra épít: összelegózható gépei zseniálisak, mikrotranzakciós vonulata drága, de igazságos, harcrendszere pedig hozza a World of Tanks óta elvárható szintet, bár az ingyen játszók készüljenek a hosszú grindfutamokra. Technikailag a játék többé-kevésbé már most rendben van: a kockáról kockára lebontható robotok jól néznek ki, harctérből viszont érthető okokból még kevés van, és azok is eléggé sivárak. A későbbi tartalmi bővítés így adja magát, gondolom, a szokásos finomhangolás sem marad majd el (a visszajelzések szerint pl. a high-tier precíziós fegyverek jelenleg túl erősek), jómagam ezek mellett még a korábban már említett menüszűrőket, illetve egy kezdőknek szóló tutorialt látnék szívesen a programban, ami megakadályozná, hogy a játékosnak kelljen kimazsoláznia, hogy mi micsoda a kockacunamiban. Ha szeretsz legózni, és bejött a World of Tanks, mindenképp adj esélyt a játéknak – gyanítom, hogy jól fogsz szórakozni vele! G

ADATBÁNYÁSZ VÉDELEM

Bár a Robocraft még csak alfaállapotban érhető el, máris megvolt az első botránya, ami érdekes módon nem a játékhoz, hanem annak anti-cheat klienséhez, az EasyAntiCheathez kötődik. A program ugyanis a pletykák szerint hozzáférhet a PC-nken tárolt képmentésekhez, monitorozza a leütött billentyűket és chat-üzeneteket, az összegyűjtött adatokra pedig egy Google-kereséssel (!) bárki rátalálhat. Kemény vádak voltak ezek, a Freejam így a botrány kirobbanásakor villámgyorsan igyekezett tisztázni, hogy mit is csinál a kliens: eszerint az EAC csak a játék futásakor gyűjt adatot, és akkor is csak a játékos nicknevét, IP-címét, a PC hardverkiépítését, és a játék memóriában futó kódját vizsgálja – az összegyűjtött adatokhoz pedig a játék- és az EAC fejlesztőin, valamint adminjain kívül senki nem férhet hozzá. Bízunk a csapatban?

KHOLAT

[ÍRTA CHOCHO] 1959. január 25. Igor Alekszejevics Gyatlov és kilenc egyetemi cimborája 200 kilométeres túrára indulnak az Urál hegység északi részén magasodó Halat Szjal nevű hegy lábához. A kirándulás tragédiába torkollik, kilencen odavesznek. Máig nem tudjuk, hogy miért.

Nagyon kevés olyan izgalmas és tragikus megoldatlan rejtély létezik, mint a Gyatlov-incidens, ami idestova 56 esztendeje ejti gondolkodóba mindazokat, akik beleássák magukat a Szovjetunió fennállásának talán legbizarrabb, nyilvánosságra került csoportos halálesetébe. 1959. január 25-én tíz szverdlovszki (mai Jekatyerinburg) egyetemi hallgató és friss diplomás mérnök indult útnak az Urál hegységbe, hogy egy kéthetes, hegymászással kombinált teljesítménytúrát tegyenek. A csoportot Igor Gyatlov végzős rádiótechnikus vezette, aki az egyetemi hegymászókör aktív tagjaként 23 éves kora ellenére már tapasztalt mászónak és túrázónak számított. Csakúgy, mint barátai, akik szintén nem ijedtek meg egy kis oroszországi fagytól, így az utazást engedélyező papírok beszerzését követően (abban az időben a szovjet hatóságokat mindenről értesíteni kellett) a csoport útra kelt, hogy egy kivétellel sose térjen vissza. Jurij Jefimovics Judin akkor még nem tudta, de nagy szerencséjére idejekorán visszafordult, mert rosszul érezte magát, fájt a hasa és belázasodott. Ő vált a Gyatlov-féle túra egyetlen túlélőjévé: a többieket csak hosszú hetekkel később találták meg, nem akármilyen állapotban.

Inkább élmény, sem mint hagyományos értelemben vett játék: muszáj a helyén kezelni.

HALÁLHEGY

Mivel a csapat nem tért vissza a tervezett február 12-i időpontban, és a Gyatlov által korábban jelzett esetleges késés is hosszabbra nyúlt a kelleténél, a hadsereg és a hegyi mentők február 19-én keresni kezdték a fiatalokat, hogy február 26-án a légierő segítségével rátaláljanak az utolsó táborhelyükre, amit a helyi törzsek által csak Halat Szjal, avagy Halálhegy néven emlegetett orom lábánál vertek fel a túrázók. Öt holttestet még aznap megtalálták, a maradék négyet csak tavasszal, az olvadáskor, a testek állapotára pedig a dörzsölt katonai nyomozók sem tudtak magyarázatot adni. Egyrészt a túrázókon alig volt ruha, ami a jócskán mínuszba csúszó, viharos orosz télben már önmagában halálos tényező – a boncolás szerint többben kihűlésben hunytak el. Ugyanakkor a szerteszét heverő ruhadarabjaik egy része radioaktív volt, a belső szerveik és bordáik pedig úgy zúzódtak össze, mintha egy teherautó gázolt volna át rajtuk, noha a bordatörésekre jellemző külsérelmi nyomok nem voltak a tetemeken. Ljudmilla Dubinyinának, a csapat egyik hölgytagjának a nyelve hiányzott, a gyomra pedig tele volt vérrel, azaz még élt, amikor valami kitépte azt a szájából. Rusztem Vlagyimirovics Szlobogyint úgy fejbe vágták, hogy azonnal lebénult, igaz, a holtteste közelében semmilyen más nyomot nem találtak, csak amiket ő maga hagyott. Sorolhatnám még a furcsaságokat, de minek: összesen annyit sikerült teljes bizonyossággal megállapítani, hogy a kirándulók egyazon éjjelen hunytak el.

Az eset önellentmondásos volta csak még furcsább tónusba váltott, amikor a

ADATOK

KIADÓ
IMGN.PRO

FEJLESZTŐ
IMGN.PRO

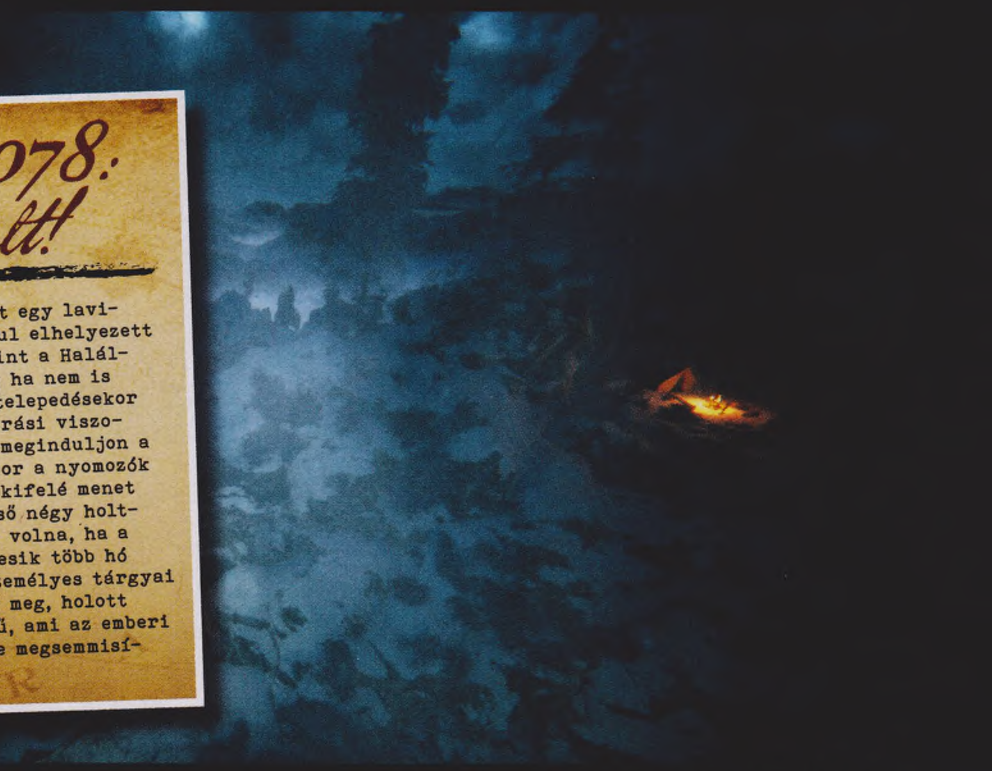
MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2015.04.24.

STÍLUSMINTA

Dear Esther
2012 (THECHINESEROOM)

Slender: The Arrival
2013 (MIDNIGHT CITY)



Jelentés 0078: Lavina volt!

Az első és legkézenfekvőbb elmélet egy lavinát okolt az egyébként elég rosszul elhelyezett tábor elsöpréséért. A teória szerint a Halálhegyen előfordulnak lavinák, még ha nem is túl gyakran, ellenben a tábor letelepedésekor esett a hó, szóval az ottani időjárási viszonyok szerint volt esély rá, hogy meginduljon a veszedelmes hógörgeteg. Ugyanakkor a nyomozók lábnyomokat találtak a táborból kifelé menet (ezeket követve jutottak el az első négy holttestig), amik még megmaradhattak volna, ha a lavina után keletkeznek, és nem esik több hó rájuk, ám a sátor és a túrázók személyes tárgyai mind kiváló állapotban maradtak meg, holott egy lavina (főleg egy olyan erejű, ami az emberi testet is képes összezúzni) szinte megsemmisítette volna azokat.

nyomozást átvette a szovjet titkosszolgálat, és minden dokumentum titkosításra került. A mentőcsapat egyik önkéntes tagja, a publicista Jurij Jarovoj „Nehézségek legmagasabb kategóriája" címen írt ugyan egy krimit a Gyatlov-rejtélyről, de a megjelenése előtt az állami szervek kétszer átíratták vele az egészet, 1986-ban bekövetkezett halála után pedig (amit egy szintén különös autóbaleset okozott) minden kutatási anyagának nyoma veszett. Utoljára 1991-ben állt be fordulat az ügyben: Anatolij Guscsin újságíró az akkor már demokratikus Oroszország ügyészségétől engedélyt kapott a KGB által titkosított dokumentumok átnyálazására. Ebből született az „Az államtitkok ára: kilenc élet" című könyv, melyben ugyanakkor Guscsin azt írja, hogy több tucat oldal hiányzik a jelentésből, ami egyébként megdöbbentő módon azzal végződik, hogy az orvosszakértő megállapítja: „a halál oka ismeretlen; valószínűsíthetően egy mindent elsöprő külső erő miatt következett be." Érdemes megemlíteni, hogy a KGB nem

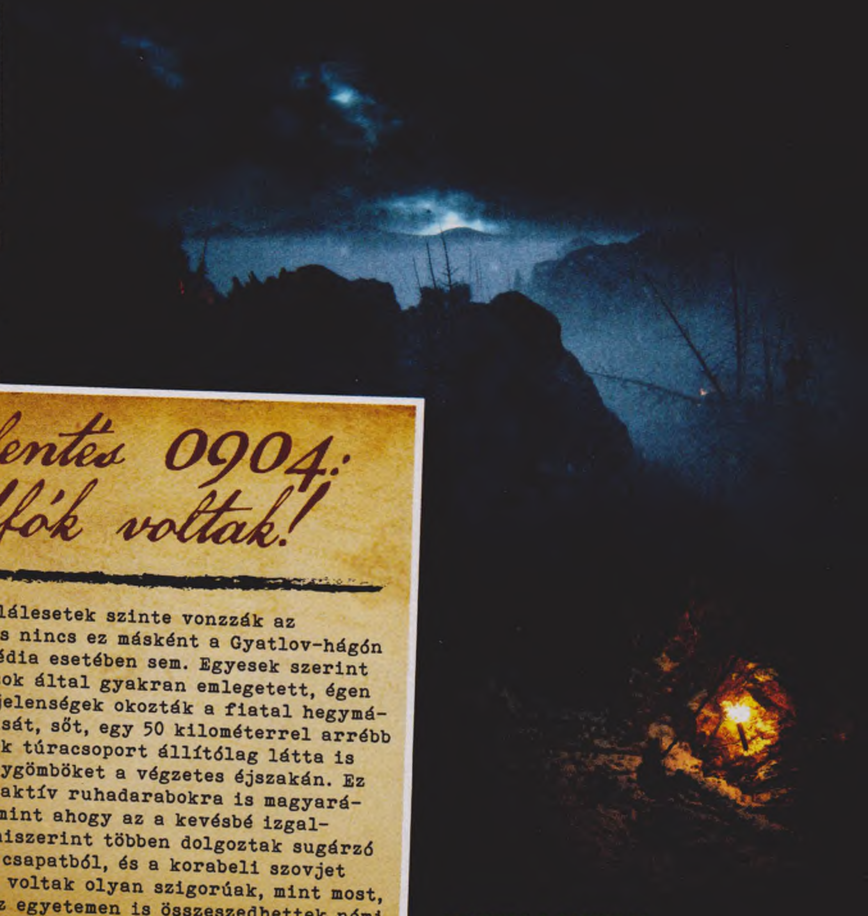
A képekből talán látszik, hogy a már bejárható részek még nem túl változatosak, de ez meg pont a vidék sajátossága...

dolgozott inkompetens emberekkel, szóval, ha az orvosok nem találtak magyarázatot, akkor valószínűleg nem is volt. (A társított dobozokban egyébként sorra vesszük a legnépszerűbb magyarázatokat, melyek persze egytől-egyig hibádznak itt-ott.)

EGY KHOLAT KÉREK!

Bár a Gyatlov-incidens több filmet és regényt is ihletett (mi több, az események helyszínét ma már Gyatlov-hágónak hívják), játék eddig nem készült belőle, így a lengyel IMGN.PRO csapata mondhatni szűz hóba vágta a sítalpat a Kholat című horrorral, mely hogy, hogy nem, pont Gyatlovék halálos túrájának különös feldolgozása. A csapat a Dear Esther, az Amnesia és a Slender című játékok házasításával egy igen egyedi programot alkotott, ami a The Long Dark érettebb változata is lehetne. A játék egyelőre még nincs kész, a munka azonban jól halad – olyan jól, hogy a lapleadás előtti napokban fejest ugorhattam a Kholat előzetes bétaverziójába, mely az IMGN.PRO szerint a játék cirka 35 százalékát foglalja magába. Ja, és még mielőtt továbbmennénk, érdemes tisztázni, hogy a cím helyes kiejtése nem „kholat", hanem „halat", ami a már említett hegy manysi nyelvű nevéből ered. Jelentése: halál – nem hiszem, hogy ennél többet kéne hozzáfűzni a terminológiához.

A Kholat története tehát a Gyatlov-rejtélyben gyökerezik, a játék azonban túlmutat a kilenc hegymászó végzetes éjszakáján. Egy névtelen felfedezőt irányítva bolyongunk a Halálhegy fenyegető fenyveseiben, egyetlen társunk pedig egy régi szovjet iránytű és egy térkép, melyen nincsenek objektívák, küldetéspontok vagy egyéb „zavaró tényezők". Nem, itt ugyanis csupán annyi a dolgunk, hogy a hóvihar koptatta ormok között ráleljünk a túrázók és az őket kereső kutatócsoport, na meg nagy ritkán a titkosrendőrség naplóbejegyzéseire, jelentéstöredékeire. Ezek a kézzel



írt lapok szép lassan felfedik előttünk a szörnyű éj minden titkát, sőt, már a játék első pár percében szembesülünk a Halálhegy kissé barátságtalan, természetfeletti lakóival. Bizony, az IMGN.PRO elég hamar egyértelművé teszi, hogy a Kholat a földhözragadtabb magyarázatok hiányosságai miatt túlvilági entitásokra keni a hegymászók halálát – igaz, a társalapító Bartosz Moskała szerint ez csak a felszín, elvégre a valódi Gyatlov-rejtélyt sem oldották meg soha, szóval elképzelhető, hogy a játék álomszerű atmoszférája inkább csak afféle hallucináció, és a ködből előosonó, nyúlánk szellemlények sem többek az ismeretlen erőt megtestesítő képzeletnél. Mivel pedig az Urál kegyetlen vidékén az ember csak magára számíthat, könnyen elképzelhető, hogy a magányos kutató története egyfajta önismereti utazássá válik a Kholat végére.

Jelentés 0904: Ufók voltak!

A különös halálesetek szinte vonzzák az ufóhívőket, és nincs ez másként a Gyatlov-hágón történt tragédia esetében sem. Egyesek szerint a helyi lakosok által gyakran emlegetett, égen táncoló fényjelenségek okozták a fiatal hegymászók pusztulását, sőt, egy 50 kilométerrel arrébb táborozó másik túracsoport állítólag látta is a különös fénygömböket a végzetes éjszakán. Ez talán a radioaktív ruhadarabokra is magyarázatot adna – mint ahogy az a kevésbé izgalmas tény is, miszerint többen dolgoztak sugárzó anyagokkal a csapatból, és a korabeli szovjet előírások nem voltak olyan szigorúak, mint most, szóval akár az egyetemen is összeszedhettek némi radioaktivitást a srácok. Meg aztán, miért akarnának ártalmatlan túrázókat leszámolni a sok-sok kockázat ellenére is bolygóközi utazásra vállalkozó idegenek?

REPEDHET A VAKOLAT

Legalábbis én nagyon remélem, hogy a kísérteties hangulatot a játékmenettel is sikerül megtámogatni, ugyanis a béta láttán nagyon nehéz eldönteni, milyen irányba is akarnak haladni a fejlesztők. Mint mondottam, a játékban egyetlen térképpel és iránytűvel indulunk útnak, hogy felfedezzük a környéket, a Halálhegy pedig egy teljesen szabadon bebarangolható, gigantikus területet képez, amit itt-ott ellenséges entitások rónak.

A demóban kétféle lénnyel találkoztam: egyikük sárgás ködbe burkolózva „közlekedett" a pályán, így el kellett szaladni a mindent magába olvasztó anyag elől, külön-ben egy emberszerű teremtmény gyilkolta meg a ködbe veszett, szerencsétlen hegymászót; a másik ellenfél a füstös hangulatú szellem rokona, és félig-meddig áttetsző, humanoid testével sétafikál az erdőben, hangosan szuszogva – értelemszerűen, ha halljuk, hogy valaki a nyakunkban liheg, el kell futnunk onnét, hogy az egyelőre még kezdetleges mesterséges intelligencia (ez a fejlesztők szerint még javulni fog) által vezérelt kísértet visszabandukoljon a sűrűbe. Az egyébként ritka találkozásokon túl a fagyos sétát szkriptelt események szakítják meg (sejtelmes monológot előadó férfihang, aranyszínben pompázó egykori Gyatlov-csoporttag), főleg egy-egy levél felvételekor, nem beszélve az olyan kissé olcsó húzásokról, mint az ugrani nem képes hős alatt váratlanul beszakadó sziklafal, vagy a kikerülhetetlen kőgörgeteg. És ez így eddig nagyon kevés, vagy legalábbis kérdések tucatjait veti fel, amikre pozitív és negatív válasz egyaránt adható – valahogy úgy, ahogy magára a Gyatlov-incidensre is.

Vándorlójátékok felfedezőknek

Ed Key és David Kanaga 2013-as „játéka" meglepően jó fogadtatásra lelt; az idézőjel használatára azért van szükség, mert hagyományos értelemben vett játékmenet nincs a Proteusban. A cél nem más, mint bebarangolni a procedurálisan generált tájat, gyönyörködni a látottakban és a hallottakban. Igen, tényleg ennyi az egész!

Az eredetileg 2008-ban, egy Source modként, majd 2012-ben önálló termékként is kiadott Dear Esther a felelős napjaink „művészi játékaiért". A nettó 30-40 perces történet során egy aprócska szigetet kell bejárni, végighallgatva egy drámai történet fordulatait, a főhős narrálásában.

Az Eidolon olyan, mintha a Proteus egyedi grafikája mögé játékot is tettek volna. 2400-ban járunk, az Egykori Egyesült Államok romjai között; a feladat a posztapokaliptikus világ bejárása, megpróbálva kideríteni, hogy pontosan miként következett be a katasztrófa. Itt azonban nem csak hallgatni kell, de vadászni is.

Jelentés 0081: Fegyverkísérlet volt!

Személyes kedvencem az az egyébként igen valószínű teória, miszerint szerencsétlen Gyatlovék egy szovjet katonai kísérlet áldozataivá váltak. A túrázók holttesteitől nem messze különös fémtörmelékek és gumigyűrűk hevertek szerteszét (legalábbis egyes nem hivatalos képek tanúsága szerint), amik azért árulkodóak. Mi több, ma már tudjuk, hogy a ruszkik az idő tájt pont a Halálhegy felett tesztelték a korai ejtőernyős aknáikat; ezek olyan bombák, amik a földet érésük előtt robbannak fel, és melyek az általuk keltett lökéshullámok által képesek lehetnek olyan sérüléseket produkálni, mint amilyeneket a holttesteken is találtak a nyomozók. Ráadásul ez választ adna a KGB titkolózására, illetve arra, hogy a helyszíni fényképeken miért látszik úgy, hogy a sátrat rosszul állították fel a sokat látott kirándulók.

Az biztos, hogy az IMGN.PRO-nak ambiciózus tervei vannak. A srácok a licencelt Unreal Engine 4-et például egy olyan saját fejlesztésű algoritmussal látják el, ami figyeli a játékos viselkedését, és a gyűjtött adatoknak megfelelően alakítja az időjárást és az ellenfelek útvonalát, elérve a totális kiszámíthatatlanságot (ami egyébként jellemző az oroszországi vadonra). Továbbá, még mindig a technológiánál maradva, a Kholat úgy vezérli a szelet, a havat és az egész hegyre kiható fizikai interakciókat, ahogy azok a valóságban is tapasztalhatók az Urál környékén – már ha valamilyen természetfeletti esemény, vagy a nyúlbéla gamer körkörös sétafikálása meg nem követeli a szabályok felrúgását. A kellő beleélést a belső nézet, a hóban hagyott mély nyomok, a főszereplő küzdelme a hideggel és persze a szép, kiemelten hangulatos grafika garantálják, a hegyen pedig nem kell mindig gyalog navigálnunk, ugyanis az elszórt táborhelyek gyorsutazási pontokként funkcionálnak (valahogy úgy, ahogy a 2013-as Tomb Raiderben láttuk), ráadásul egyes sziklákra valaki előrelátóan felvéste a hosszúsági és szélességi fokok koordinátáit.

Ez az incidens már rég megérdemelt volna egy játékot, hiszen igazi rejtélyről van szó.

„ITT JÖN A JETI...”

Épp csak egy bökkenő akad: ez egyelőre annyira nem hat ijesztőnek, mi több, az eddig bemutatott ellenfelek is inkább csak alibimegoldásnak tűnnek. Természetesen a játéktér mindössze harmadát magába foglaló előzetes változat alapján nem érdemes messzemenő következtetéseket levonni, ám azt el kell ismerni, hogy jelenlegi állapotában a Kholat egy kissé ambivalens program, aminek le kell küzdenie az identitászavarát, ha be akar törni az Amnesiák, Silent Hillek és Outlastek által uralt horrorjátékpiacra – már ha egyáltalán ezt célozza meg. A csapatot vezető Bartosz Moskała és Łukasz Kubiak mindenesetre optimisták: állítják, hogy a Kholat legnagyobb erőssége a felfedezés és a rejtély, amit csak akkor tanulunk meg igazán értékelni, amikor hosszú-hosszú órákra elmerülhetünk a Halálhegy fagyos ölelésében. És pont emiatt nem említik szívesen egy lapon a felsorolt alkotásokkal, noha mindegyiket tisztelik és szeretik. Az IMGN.PRO azonban valami olyat szeretne készíteni, amit eddig még senki, és ki tudja, lehet, hogy sikerrel jár majd. Elvégre Gyatlovék is halhatatlanok lettek – még ha sajnos ezért az életükkel is fizettek.

#BYRACERS 4RACERS
PROJECT CARS
ELŐRENDELŐI AJÁNLAT:
MODIFIED CAR PACK DLC, NAPTÁR* ÉS FÉMDOBOZ*
Atom 3 Mugen
CTR3 SMS-R
Zonda Cinque Roadster
Megjelenés: 2015. április 2.
* A leggyorsabb előrendelőknek, kizárólag a készlet erejéig
3
www.pegi.info
STEAM
CENEGA
SLIGHTLYMAD STUDIOS
BANDAI NAMCO Games
Published and distributed by BANDAI NAMCO GAMES Europe S.A.S. and its subsidiaries. Slightly Mad Studios, Project CARS, the SMS logo, and the Project CARS logo are trademarks or registered trademarks of Slightly Mad Studios Limited in the United Kingdom and/or other countries. © 2014 Slightly Mad Studios. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. ©2009 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

TESZTEK

Remaster remaster hátán, és végre az uborkaszezonnak is vége

Amikor még a lapzárta napján is képes tesztpéldány beesni, az remek indikátora annak, hogy tényleg vége a nagy aszálynak, legalábbis részben: a legnagyobb kiadók ugyan még kivárták a március beköszöntét, mielőtt magasabb fokozatba kapcsoltak volna – a Rockstar pedig megint úgy döntött, hogy még nem állunk készen a PC-s Grand Theft Auto V-re... –, ezért sajnos lecsúsztunk március legnagyobbjairól, de így se panaszkodhatunk, hiszen nemcsak sikerült csurig tölteni a magazint, de minimum öt játékot ki is kellett dobni, az áprilisi számba száműzve őket. Mert egyszerűen nem tehettük meg, hogy ne zengjünk ódákat a The Book of Unwritten Tales 2-ről, ne írjunk csodákat a Homeworld Remastered Collectionről, ne ássuk bele magunkat teljesen a magyar Deathtrapbe, ne táncoljunk pengeélen a Resident Evil: Revelations 2 szigorú embargói miatt, már azelőtt végigjátszva az egész szezont, hogy az hivatalosan is megjelent volna. Február nagyon jó volt. Ezért:

A HÓNAP JÁTÉKA

HOMEWORLD REMASTERED

64. OLDAL

52 TOTAL WAR: ATTILA

66 DEATHTRAP

70 ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

56 **INDIE KEDVENC**

APOTHEON

60 **MEGLEPETÉS**

RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

80 **CSALÓDÁS**

THE ORDER: 1886

EVOLVE

[ÍRTA CHRIS] **NÉGY VADÁSZ EGYETLEN SZÖRNY ELLEN: ERRŐL SZÓL A TURTLE ROCK STUDIOS FÉLELMETESEN JÓL ÖSSZERAKOTT MULTIPLAYER LÖVÖLDÉJE, AMELYBEN MINDEN SZEREPLŐT JÁTÉKOSOK ALAKÍTANAK. FERGETEGES ÖTLETEK EGYETLEN JÁTÉKBA ZSÚFOLVA, DE SAJNOS A PROGRAM IRÁNTI LELKESEDÉS NEM TART ÖRÖKKÉ.**

Néha eljátszom a gondolattal, hogy milyen jó lenne, ha visszamehetnék az időben, és megmutathatnám saját magamnak, hogy miféle videojátékokkal fogok játszani 10 vagy 20 év múlva. Ilyenkor elképzelem, hogy beállítok egy laptoppal a kezemben az éppen a Doomot soros porton át játszó énemhez, aki tátott szájjal bámulja, ahogy betöltöm a gépen tárolt anyagokat. „Nézd, ilyenek lesznek a videojátékok 2015-ben! Most még nem tudod, mi az az internet, de az emberek számítógépei össze lesznek kötve egymással egy láthatatlan kábellel, és bármikor játszhat majd olyan játékokkal, mint ez itt." Majd mosolyogva elindítom a Battlefieldet.

Nevével ellentétben a Kraken sajnos nem a víz mélyéről jön, de azért még így is elég nagy bajokat tud okozni...

Azt is pontosan tudom, hogy mely játékokat vinném át az időgépen. Erre a képzeletbeli listámra nemrégiben felkerült az Evolve is, amit látva ma is elcsodálkozok, mekkora utat tett meg a videojátékos szakma a sima Quake-től idáig. Hogy mennyire túlnőttünk a hagyományos deathmatch-eken, s hogy milyen sok érdekes dolog történhet akkor, ha egy fejlesztőcsapat szabadjára engedi a képzelőerejét, és elkészít egy minden értelemben újítónak számító multis akciójátékot. Mert ilyen az Evolve: egy fantasztikus ötleten alapuló, gyönyörű, hangulatos, példátlan valami. Persze mai szemmel nézve korántsem tökéletes, ám ezt nem kell tudnia a húsz évvel ezelőtti önmagamnak.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Turtle Rock Studios

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead 2
2009 (VALVE)

Titanfall
2014 (ELECTRONIC ARTS)

A VADÁSZAT MEGKEZDŐDÖTT

A Turtle Rock Studios neve ismerősen csenghet a videojátékok világában jártasaknak, hiszen ők azok, akik elkészítették minden idők egyik legmeghatározóbb kooperatív cuccát, a Left 4 Deadet, melyben négy különböző képességű hőst alakíthattunk, akiknek az volt a célja, hogy egy zombiktól hemzsegő városrészen átverekedjék magukat. A csapatmunka elengedhetetlen kelléke volt a sikernek, igaz, a győzelemhez többnyire elegendőnek bizonyult, ha mindenki pontosan lövöldözött a tömegekben támadó zombikra, és a résztvevők egymáshoz közel maradtak. Bár a játékmenet egészen kiváló volt, a 2009-ben érkező folytatás nem mert igazán újító és formabontó lenni. Nem úgy, mint a stúdió most megjelent, Evolve című alkotása, amely már annyira izgalmasnak és forradalminak tűnt az első információk után is, hogy alig akartuk elhinni, amit látunk és hallunk.

A történet szerint az Evolve-ban egy vadászcsapat tagjait alakítjuk, akiket ledobnak egy Shear nevű bolygóra, hogy kimenekítsék az ott rekedt túlélőket. A planétát azért kell evakuálni, mert eddig sosem látott, hatalmas szörnyek lepték el, amik válogatás nélkül legyilkolnak minden útjukba kerülő élőlényt. A vadászok, akiket természetesen mi alakítunk, a legkülönfélébb

fegyverekkel és módszerekkel igyekeznek csapdába ejteni és likvidálni a szörnyeket. A csavar a dologban annyi, hogy ezt a harcot nem csupán a vadászok szemszögéből, hanem a fenevadéból is végigizgulhatjuk, tehát gyakorlatilag egy 4v1-es multis játékról van szó, amiben az erőviszonyok sohasem egyértelműek, a vadászat pedig színtiszta adrenalinbomba.

PÁRATLAN RANDI

Ahhoz, hogy megértsük, miért olyan különleges és majdhogynem tökéletes az Evolve, látnunk kell, hogy mennyire egyedi is valójában. Erre leginkább a különféle kasztok és szerepkörök boncolgatásával mutathatunk rá. Először is adott a négy vadász, akiknek a célja az ötödik játékos, tehát a szörny becserkészése. A vadászok egy csapatszállító hajóról ugranak le a bolygóra, ahol a bestia nagyjából félpercnyi előnnyel indul, feladatuk pedig az ő megkeresése, csapdába ejtése és leölése. A négy fős osztagban először is találunk egy sebzésosztót, ő az assault; fegyverzete és képességei egyértelműen azt a célt szolgálják, hogy minél alaposabban odapörkölhessen a szörnynek. Mellette akad a csapatban egy csapdaállító (trapper), aki a legfontosabb képességével egy mobil arénát dobhat a pályára, amivel egy közel 100 méteres átmérőjű kupolába zárhatja az ellenséget.

NEM SOKON MÚLT, HOGY AZ EVOLVE VÉGÜL NEM KÉSZÜLT EL, ÍGY HÁLÁSAK LEHETÜNK A 2K-NEK.

Ezután következik a sorban a support, aki a sebzésosztónak vagy a negyedik karakternek, a klasszikus szanitécnek a munkáját segítheti fegyvereivel és skilljeivel. Mindegyik kaszt feladata egyértelmű és jól behatárolt, ha pedig irányítóik jól kiismerik a képességeiket, akkor jó eséllyel képesek lesznek élve hazajutni a küldetésből.

A dolog pikantériája az, hogy vadászokból jelenleg három különféle található minden egyes szerepkörben, akik más és más képességekkel és fegyverzettel igyekeznek teljesíteni a rájuk bízott feladatot. A

A játék egyik leghangulatosabb pályája egy kupolákból álló labirintusrendszer.

csapdaállítók közt például az első karakter, akit megkapunk, Maggie, akinek van egy Daisy nevű hűséges állata, mely kiszimatolja, milyen irányba mozog a szörny, és akár fel is élesztheti a földre került játékosokat. Ha elég időt töltünk el Maggie bőrébe bújva, akkor feloldhatjuk a második csapdást, Griffint, akinek már nincs ölebe, viszont képes hanglokátorokat lerakni, amelyek érzékelik és jelzik, ha elhalad a közelükben az ellenség. Aztán ott vannak a szanitécek: az első karakterünk Val, akinek elsődleges fegyvere egy mesterlövészpuska, amivel „felnyitja" a szörny páncélját, ezzel olyan pontokat hozva létre, amelyeket eltalálva duplájára nőhet a többiek sebzése. Képes folyamatosan gyógyítani, valamint kábítólövedékével lelassítani a bestiát. A második szanitéc már teljesen más módszerekkel segíti társait, ő ugyanis az elhulltakat a túlvilágról is visszahozhatja, viszont gyógyítani csak korlátozottan tud. Így tehát gyors matekkal kiszámolható, hogy összesen 12 vadász található a programban, akiknek képességeik, személyiségük és megjelenésük teljesen egyedi és különleges, és rengeteg változatossággal kecsegtet – a repertoár a jövőben bővülni fog, de azért már fizetni kell.

SZÖRNYEN JÓ

Ám a szörny, azaz az ötödik játékos élete is rendkívül izgalmas és változatos. Az ő feladata eleinte annyi, hogy életben maradjon, miközben felzabálja a bolygó élővilágát, és ennek köszönhetően idővel átalakul egy erősebb, bitang nagy jószággá (innen az Evolve cím). Amíg a szörny az első fejlődési fázisban van, szinte folyamatosan mozgásban kell maradni vele; ha tisztának tűnik a terep, vagyis épp nem liheg a nyakunkban a vadászokból álló csipet csapat, akkor nekiállhatunk a helyi fauna legyilkolászásának és felzabálásának. A planéta rengeteg különféle élőlénynek ad otthont, melyek közül bátran csemegézhetünk: akadnak könnyen leölhető, apró lények, és hatalmas, rengeteg életerővel rendelkező vadállatok is. Értelemszerűen minél nagyobbat ejtünk el, annál több kaját haraphatunk ki a testéből, és végül annál gyorsabban alakulhatunk át méretesebb bestiává. A bolygón lévő vadvilág egyébként rendkívül veszélyes, bár főleg a vadászokra nézve, hiszen őket akár egy húsevő virág is azonnal felfalhatja. A szörnynek egyedül a madarak jelenléte okozhat problémát, melyek megzavarásukkor szétrebbenésükkel felfedhetik helyzetét az utána kutatók előtt. Amennyiben a döggel sikerül elég kaját találnunk (kvázi szintet

EREDETTÖRTÉNET

Szomorú dolog, ha valakinek a feje felett tönkremegy munkaadója, ami sajnos az Evolve esetében is megtörtént a fejlesztőkkel. 2012 decemberében ugyanis csődeljárást kezdeményeztek a játék akkori kiadója, a THQ ellen, amely így kénytelen volt megválni az Evolve-tól is. A Turtle Rock Studios tagjai ekkor összedobtak egy 250.000 dolláros licitre való összeget, hogy megvásárolják a játék jogait, ám ekkor megérkezett a Take-Two Interactive, amely rálicitált erre potom 11 millió dollárral, s ezzel bezsebelte az egész projektet. Ezután valószínűleg már megnyugodtak a Turtle Rock-os srácok, hiszen a felvásárlással biztonságba került az Evolve, és a munkahelyük is megmaradt. Az persze jó kérdés, hogy vajon ez a befektetés megtérül-e a Take-Two-nak, bár látva a DLC-k számát és a játék sikerét, ez igazából már a játék kiadása előtt eldőlt...

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MARADJATOK EGYÜTT

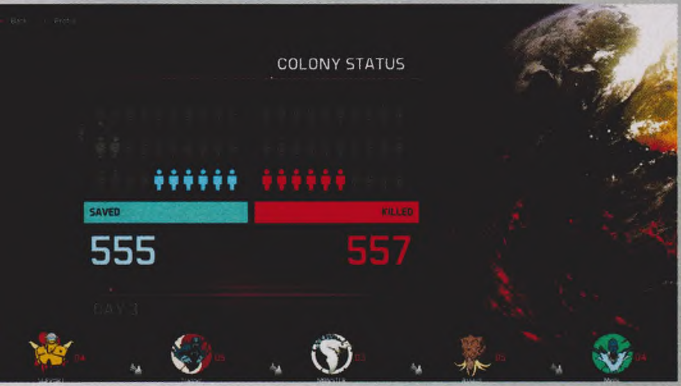
A Left 4 Deadből talán már ismerős lehet sokak számára ez az aranyszabály, de véssétek jól az eszetekbe: lehetőleg maradjatok együtt! Még két vadász számára is rendkívül veszélyes ellenfél a szörny, hát még azoknak, akik elkószálnak a többiektől. A magányos farkasokra a növényzet és a vadvilág is komoly veszélyt jelent, ezért aztán igyekezz mindig a társaiddal együtt maradni.

ÁLLJ KÉSZEN

Viszket az ember ujja a ravaszon, amikor megpillantja a szörnyet, de nem szabad azonnal harcba bocsátkozni vele. Ha a dög még nem látott meg, ne kezdd el azonnal lőni! Várd be társaidat, jelezd nekik a helyzetedet, és bizonyosodj meg arról, hogy a bestia nem fog tudni elmenekülni előletek! A csapdaállító jelenléte rendkívül fontos ahhoz, hogy megkezdjétek a szörny puhítását, őt feltétlenül be kell várni.

BESZÉLJETEK

A hangkommunikáció szinte elengedhetetlen az Evolve esetében, szóval érdemes gyakorolni az angolt, mielőtt belevágsz a játékba. A beszélgetéshez használd a G gombot; szólalj meg bátran, főleg, ha fontos információt szeretnél közölni a többiekkel. Az akcentusod itt senkit nem érdekel. A Q gomb használata is fontos: ezzel jelezheted társaidnak, ha meglátod a szörnyet, vagy a nyomára bukkansz.

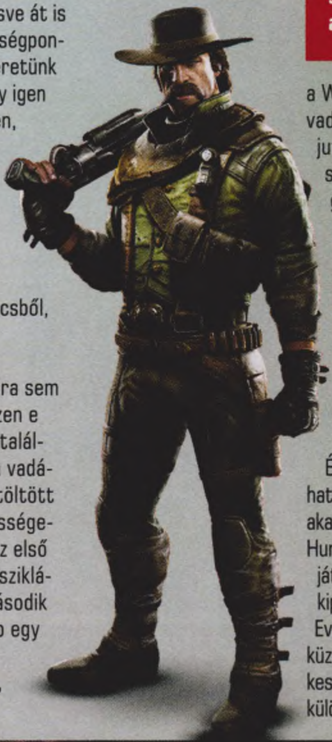


KÍNÁLATI KÁOSZ

Jó dolog, ha a vásárlónak megadatik a választás lehetősége, de az Evolve esetében talán egy kicsit túllőtt a kiadó a célon. Nem kevesebb mint 8 különféle kiadást találunk a programból, melyek különböző árakon és más-más tartalommal várják a vevőket. Az alapkiadás (ha egyáltalán létezik ilyen) 12 vadászt és három szörnyet tartalmaz. Aztán ott a Digital Deluxe Edition, amivel kapunk még három extra skint és még négy vadászt valamikor tavasszal. Ám az alapjáték mellé vehetünk egy Hunting Season Passt is, amivel szintén hozzájutunk az előbb említett extrákhoz. Létezik aztán egy PC Monster Race Edition, amihez 18 vadász, négy szörny és négy szörny-skin jár, de ha mindezt elővételben vesszük meg, akkor további skineket is bezsebelhetünk. Kicsit elvesztünk a kínálat tengerében, ahogy a vásárlók is: a játék megjelenése előtt komoly botrány volt ebből...

lépni), egy biztonságos helyet keresve át is alakulhatunk, mellyel további képességpontokat kapunk, valamint megnő a méretünk és az életerőnk is. Az átalakulás egy igen sérülékeny pillanat a lények életében, de ha elérjük vele a harmadik, végső stádiumot, akkor nemcsak eszméletlen erőssé válunk, de lehetőségünk adódik elpusztítani a pályán található energiaelosztót is. Ha ez felrobban, a szörny nyer, ám akkor is ő kerül ki győztesként meccsből, ha leveri mind a négy vadászt.

A játék a szörnyet irányítók számára sem fukarkodik a változatossággal, hiszen e magányos entitásból is háromféle található a programban, amelyeket – a vadászokhoz hasonlóan – a szerepben töltött játékórákért cserébe, illetve képességeinek használatával oldhatunk fel. Az első a sorban a Goliath, egy hatalmas, sziklákat hajigáló, tűzokádó bestia. A második Kraken néven ismert, aki leginkább egy tengeri, csápos polipra emlékeztet, és képes a levegőben lebegve, fentről támadni. Végül pedig ott



a Wraith, aki illúziókkal téveszti meg a vadászokat, és villámgyors támadásaival juttatja őket a túlvilágra. Mindhárom szörnynek akadnak erősségei és gyengeségei, melyeket a kitartó játékosok idővel alaposan megismerhetnek és kihasználhatnak annak érdekében, hogy ők kerüljenek ki győztesen a mérkőzésből.

AZ EVOLVE VILÁGÁNAK TÖRTÉNETE HIHETETLENÜL JÓ, AKÁR SZEREPJÁTÉKKÉNT IS MEGÁLLNÁ A HELYÉT.

Érdemes még kitérni az Evolve-ban található játékmódokra is, melyekből ugyancsak akad jó néhány. Az első és legnépszerűbb a Hunt, amelyben az előbb körülírt vadászatot játszhatjuk mindenféle extra nélkül. Ezután kipróbálhatjuk magunkat az úgynevezett Evacuation módban is, amiben öt napon át küzdhetünk Shear felszínén. Ez már jóval érdekesebb, de több időt igénylő móka, melyben különféle játékmódok keverednek öt egymást követő bevetés közé. Az első nap mindig egy vadászattal kezdődik, amivel ha végeztünk, lehetőségünk nyílik választani további játékmódok közül. Ilyen például a Nest, ahol tojásokat kell elpusztítani vagy kikeltetni, aztán a Rescue, amiben telepesek kimenekítése vagy felfalása a feladatunk, illetve a Defend, amelyben generátorokat védünk a szörnyek elől. Külön érdekesség, hogy amennyiben nyer a csapatunk, akkor a következő napon különféle bónuszokkal segít minket a játék (extra NPC katonák jönnek a vadászokkal, több élőlény lesz a pályán a szörny legnagyobb örömére, és így tovább). A fenti játékelemek boncolgatása után talán már kialakult bennetek a kép arról, hogy milyen érdekes, egyedi és izgalmas játékélményt is kínál az Evolve. Egy olyan ötfős, azaz 4v1-es küzdelmet, amihez foghatóval még nem találkoztunk. Külön érdekesség, hogy annak ellenére, hogy

A repülés önmagában nem jelent sérthetetlenséget, sőt: igazából néha még lassabb is így haladni, mint gyalogolni.

SPÓROLJ A NAFTÁVAL

A vadászok jetpackjük segítségével gyorsan közlekedhetnek meredek terepen is, de nem árt óvatosan bánni vele. Ha tele van a tartály, használd bátran, de mindig hagyj annyi naftát benne, hogy vész esetén el tudj iszkolni. A dupla ugrás valamelyik irányba rendkívül begyorsítja a mozgásodat, ám ezt csak akkor vesd be, ha a magasból szeretnél előre ugrani. Szerencsére a függőleges falakon üzemanyag nélkül is feljuthatsz.

FUSS, MENEKÜLJ!

A szörnnyel játszani sok kihívással jár, de ha betartod az első és legfontosabb szabályt, akkor jó esélyed lesz a győzelemre – nevezetesen azt, hogy sose állj meg pár másodpercnél tovább egy helyen. Csak pár falatot egyél a vadon élő állatokból, és igyekezz folyamatosan mozgásban maradni, ameddig el nem éred a harmadik fejlődési fázist. Első és második fázisban inkább menekülj harc helyett!

PÁNCÉLOZD MAGAD

Szörnyként a páncélodat nem szabad túlbecsülni: ha elfogy, attól kezdve a bekapott sebzést már nem lehet begyógyítani, ezért igyekezz a bestiával annyi állatot elpusztítani, amennyit csak tudsz, mielőtt komoly harcba bocsátkozol a vadászokkal. Amennyiben a páncélod leesik, gondolkozz el a menekülésen, és mérd fel jól a helyzetedet: képes leszel legyőzni a vadászokat ennyi életerővel?

A SZANITÉC AZ ELSŐ

Talán mondani sem kell, de a vadászok közül a legveszélyesebb célpont rád nézve a szanitéc, aki képes felgyógyítani és feléleszteni csapattársait. Legyen ő az első számú célpontod, és ha földre kerül, igyekezz megakadályozni a társait abban, hogy felszedjék őt. Ha nincs medic, nincs gyógyítás, és lehet öldösni a többieket gond nélkül. Persze ha egy vadász elkóborol a társaitól, nyugodtan fald fel...

A harmadik és jelenleg az utolsó megnyitható szörny elképesztően erős, pillanatok alatt szét tudja kapni a vadászokat.

a játék igyekszik egészen egyedi és változatos maradni, és ennek köszönhetően tele van különféle képességű és erejű karakterekkel, a készítőknek az erőviszonyok tengerében is sikerült középutat találniuk. Bár kétségtelen, hogy amennyiben a szörny eléri a harmadik fejlődési fázist, szinte alig marad esélye a vadászoknak a győzelemre, mégsem éreztem azt, hogy jó játékkal, ügyes taktikával ne lenne módjuk elpusztítani a legbrutálisabb ragadozót is. Persze nem árt egy tökéletes összeállítású csapat, ahol mindenki tudja, mi a dolga, valamint a szerencse is gyakran fontos faktor egy meccs végeredményekor, de elmondható, hogy a Turtle Rocknak sikerült megalkotnia két kiegyensúlyozott oldalt.

TECHNOLÓGIÁBÓL IS JELES

A rendkívül jól felépített és ötletes játékelemeket kiválóan támogatja meg a program mögött dolgozó technológiai csodacirkusz. Az Evolve mellkasában a CryEngine nevű szív dobog, amelynek szerepléséről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A képi világ ennek a motornak köszönhetően egészen csodálatos, a bevilágítások, az árnyékok és a terep részletessége hihetetlen jól komponált egyveleget alkot. Emellett a karakterek mozgása, a hanghatások és a zene is csillagos ötöst érdemel, a tálalás tehát voltaképpen olyan gusztusos, hogy az embernek kedve támad azonnal gépet fejleszteni azért, hogy mindezt még tökéletesebb formában kaphassa kézhez. Jó hír azonban, hogy erre semmi szükség, ugyanis az Evolve rendkívül jól optimalizált és nagyon jól skálázható is, aminek köszönhetően még a 2-3 évvel ezelőtti PC-ken is simán elfut 45-60 fps sebességgel. A múlt hónapban tesztelt Dying Light után kész felüdülés volt látni azt, hogy vannak még stúdiók, amelyek számára fontos, hogy minél több játékoshoz eljuthasson az igéjük.

A szemkápráztató látvány megalkotói mellett külön dicséretet érdemelnek a mesterséges intelligencia programozói is, akiknek hála akkor sem kell pánikba esnünk, ha

ÉN VAGYOK A BEHEMÓT!

A játék negyedik, de nem feltétlenül utolsó szörnye csak valamikor a nagyon közeljövőben érkezik – mire ezeket a sorokat olvassátok, már az is lehet, hogy megjelent. A közösségi szavazás során a Behemoth nevet kapó rondaság az Evolve leghatalmasabb bestiája, mérete miatt ugrani sem képes, ezért kénytelen minden falat lassan megmászni. Gyorsan közlekedni csak akkor tud, ha gombócként elkezd gurulni. Négy képessége lesz:

LAVA BOMBS:
Rövid- és hosszú távon is hasznos, a srapnelszerű lövedék apró darabkákra esik szét, és így területi sebzése is van

ROCK WALL:
Hatalmas kőfal, amely vagy elzárja az ellenfeleket, vagy bezárja őket a szörnnyel együtt

TONGUE GRAB:
Behemoth szigonyszerű nyelvével magához húzhat egy ellenfelet

FISSURE:
Egy energiahullám, amely megrengeti a terepet, és elkábítja a hatósugarába kerülő ellenfeleket

HAMAROSAN ÉRKEZIK

Még jóval a kiadás előtt sejteni lehetett, aztán hamar be is bizonyosodott, hogy az Evolve fejlesztése nem állt meg a megjelenést követően, és további tartalmakat is várhatunk hozzá. Valamikor tavasszal érkezik ugyanis a játék első nagyobb kiegészítőcsomagja, amivel további két új szörnnyel és hat vadiúj vadásszal bővíthetjük ki a programot, ami így egészen változatos mérkőzéseket ígér. A részletekről egyelőre nem sokat tudunk, ami azt jelenti, hogy az új vadászokról eddig semmi információ nem érkezett, a két új szörny közül pedig csak az egyikről rántották le a leplet (lásd másik keretes anyagunkat). A season pass természetesen a játékkal együtt megvásárolhatóvá vált, a most már szokásosnak számító 20 eurós áron.

valaki esetleg kilép egy mérkőzés közepén, otthagyva minket a pácban. Ilyenkor ugyanis az MI átveszi az irányítást a karakter felett, s legalább olyan ügyesen és intelligensen viszi tovább a mérkőzést, mintha még mindig egy hús-vér emberrel játszanánk. Persze az MI nem tökéletes, mivel gyakran kiszámítható, hogyan fog viselkedni az egyes helyzetekben; a gép által irányított szörny például előszeretettel pécézi ki magának a gyógyítót. Ugyanakkor a vadászok rendkívül összetartóan és okosan viselkednek, gyakran értelmesebbek, mintha emberek kontrollálnák őket.

GYORSAN JÖN, GYORSAN MEGY

Annyi szépet és jót mondtunk már a programról, hogy ideje belemélyesztenünk a fogainkat is. Bár az Evolve változatos, izgalmas játékmenetet kínál, van vele egy hatalmas probléma: az, hogy nagyon hamar elfüstöli az üzemanyagát, és nem marad számunkra semmi, ami miatt tovább nyüstölhetnénk. Egész egyszerűen alacsony benne a feloldható extrák száma, emiatt egy idő után elvész minden iránta érzett lelkesedésünk. Először megszerezzük az összes vadászt, aztán mindhárom játszható szörnyet, lépkedjük a már szokásosnak számító profilszinteket, majd hátradőlünk, és megkérdezzük magunktól: most mi legyen?

Ettől kezdve nem kapunk semmi olyan cuccot, amitől úgy érezhetjük, érdemes még tovább küzdenünk. Tény, hogy vannak feloldható skinek, klassz bónuszokat nyújtó perkek (magasabb életerő, gyorsabb jetpack-visszatöltődés stb.), de ezekből is nagyon kevés akad, ráadásul némelyik kifejezetten nehezen kaparintható csak meg.

A dologban az a legszörnyűbb, hogy annak ellenére, hogy kevés a feloldható és megszerezhető jutalom a játékban, találunk egy boltot a programon belül, amelyben további 100 eurót verhetünk el extra skinekre. Félreértés ne essék, én nem vagyok egy nagy DLC-ellenes figura, főleg a kozmetikai cuccok tekintetében, hiszen ha valaki azt szeretné, hogy egyedibbé tegye játékbeli karakterét vagy űrhajóját egy kis plusz pénzért, hát tegye meg. Amennyiben azonban ezek a csomagok érezhetően hiányoznak az alapkiadásból, akkor bizony óhatatlanul is felmerül bennem a kérdés: hogyan volt pofájuk a készítőknek meglépni ezt?! Egy ingyenesen játszható játék esetében mindez érthető lenne, de ez a cím egy teljes árú program, ami közel 10.000 forintba kerül.

Az Evolve-val tehát igazából az a legnagyobb gond, hogy kevés benne a nafta. Emlékszik még valaki a tavaly megjelent Titanfallra? Hasonló cipőben jár most a Turtle Rock játéka is, a két cím közötti párhuzam szinte kiböki a szemünket. Mindkét alkotás rendkívül ötletes, telistele hangulatos momentumokkal, multis élményben pedig verhetetlenek – ám akármennyire is szuper kis programokról van szó, egész egyszerűen nem kötik le a játékosokat 20-30 óránál tovább. Nincsenek feloldható kütyük, skinek, extra pályák, játékmódok, vagy akármi más, ami miatt huzamos ideig kitartanának mellette a rajongók. Nagy kár érte, mert az Evolve egy rendkívül igényes, szórakoztató játék, de rendkívül gyorsan szüksége lenne egy bazi nagy adag ingyenes DLC-re ahhoz, hogy huzamosabb ideig fennmaradhasson a piacon.

Egymás okos és jól időzített feléleszítése pontosan annyira kemény, de fontos feladat, mint a Left 4 Dead-sorozatban.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo E6600 vagy Athlon 64 X2 6400, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 560 vagy ATI Radeon HD 5770, 50 GB HDD

Kétségtelenül az egyik legjobb multis akciójáték, amivel valaha dolgunk volt. Nagy kár, hogy a készítőknek már nem jutott elég idő feltölteni további feloldható tartalmakkal.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Rendkívül sokoldalú, különleges ötletekkel telezsúfolt multis akciójáték, aminek minden percét élvezi a játékos.

KONTRA

Sajnos nagyon hamar elfüstöli az üzemanyagát, és nem marad benne elég tartalom, hogy sokáig élvezzük.

80%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/evolve

HEROES III MIGHT & MAGIC HD EDITION

[ÍRTA TIKA] 16 év után újjászületett a Heroes of Might and Magic harmadik, s egyben a legjobbnak tartott felvonása. HD-ban. Szív megdobban, lehelet megszegik, anyós kiültet a verandára, hogy az aurája bele ne zavarjon a telepítésbe, és bakker, tényleg 1999-ben érezhetjük magunkat!

Mert milyen is volt 1999-ben? Nos, a Heroes 3 tényleg a kor egyik kiemelkedő alkotásának számított, és még talán a Celeron 300A processzorok is kéjesen felnyögtek, amikor először lobogót bontott Erathiában Catherine királynő – hja, akkoriban a női páncélok nem sokat takartak az idomokból. Persze többet nyomott a latba, hogy a pazar tartalom mellett itt ért a csúcsra az a játékmenet, amelyet azóta is könnybe lábadt szemmel emleget fel minden rajongó. A birodalom felfedezése, a gazdaság és a körökre osztott csatafelület tökéletes harmóniában forrtak össze, no meg minden apró mozaik – várbelsők, hős fejlődése etc. – még ma is szent etalonként forog közszájon.

A gazdag tartalom akkoriban még nem üres szólamokat takart, és pláne nem egy röpke délután végigrakkolható

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
DotEmu

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Age of Wonders
1999 (EPIC GAMES)

King's Bounty: Crossworlds
2010 (1C)

Habár a tartalom és a technikai megoldások terén sok a hiányosság, szerencsére maga a játék még mindig zseniális.

küldetéssorozatot. Amennyiben valaki leült a Heroes 3 elé, minimum hetekre odadrótozta magát a számítógéphez. Hét fejezet, nyolc jól elkülönülő frakció (Castle, Inferno, Rampart, Stronghold, Dungeon, Tower, Fortress és Necropolis), utóbbiakhoz tartozott hét-hét lénytípus, rengeteg egyedi hős, és ha ezeket mind kipipálta az ember, akkor jó kis meccseket lehetett nyomni hotseatben vagy LAN-on, de akár a gépet is rábírhattuk egy-egy szóló ütközetre. A két későbbi kiegészítővel (Armageddon's Blade, The Shadow of Death) végül ebből egy jóformán kimeríthetetlen kút lett, és a mai napig is sokak merevlemezén megtalálható.

HD-NAK ÁLL A VILÁG?

Elég csupán körültekinteni a világban, és azonnal megállapíthatjuk, hogy a filmek – A bolygó neve: Halál éppen aktuális – mellett a játékiparban is virágzik a reneszánsz, amelyet az egyre gyakoribb HD vagy épp Remastered címkék is világosan jeleznek. 2015-ben ez a trend tovább erősödik, hiszen máris olyan klasszikusok felturbózott változatai jönnek szembe, mint a Resident Evil, a Grim Fandango és a Fahrenheit. Nincs is ezzel semmi baj, mindaddig, amíg a profitszerzés és a régi stuffok méltó módon történő feltámasztása közös keresztmetszetet alkot a játékosok igényeivel. Abban ugye egyetértünk, hogy a tartalomhoz illik hozzáadni valami pluszt, aztán felhúzni a grafikai színvonalat a mai szintre, és bátorságtól függően a játékmenetben megtenni azokat a kiigazításokat, amelyek felett eljárt az idő. A Ubisoft ténykedését ezzel szemben egyetlen mondatban összefoglalhatom: újrarajzolták a sprite-okat, a képarányt és a felbontást pedig felhúzták a mai HD követelményekhez, no meg kapott Steamworks támogatást a játék. És itt a vége. Ennyi. Pont.

Az új Heroesban megtett első lépések után nem igazán voltam lenyűgözve; persze élesek a kontúrok, szebbek a színek, és 1920x1080-ban végre saroktól sarokig kép van. Az intró a korabeli minőségben pörgött le, jelezve, hogy a hagyománytisztelet (meg a csóróság) talán túl komolyan lett véve. Amennyiben nagy, ugrásbeli javulással számolnátok – én legalábbis arra készültem –, na, olyan nincs, úgy pár évet előretekertünk egy képzeletbeli időgéppel, de ahogy a bevezetőben írtam, inkább éreztem magam 1999-ben, mint 2015-ben. És ez nem a jóféle múltidézős borongás volt eleinte, hanem az a „ne már, ez tényleg csak ennyi". Idővel persze a játék

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÉPÍTKEZZ OKOSAN

Amennyiben nem sürget az idő, a városháza fokozatos felfejlesztésével növeld meg a kezdőtőkédet (capitol szinten 4000 arany/nap), no meg mielőtt elindulnál kalandozni, húzd fel a Mage Guildet, és vedd meg a spellbookot. Az alaplények kiképzőhelyeinél a Castle, ami kötelezően kell a capitolhoz, majd a magas növekedési rátával behozza a kiesett időt. Így nem lesz sok gondod kezdetben.

MI KELL MÉG?

Elsősorban a fa és érc (wood, ore) az a két nyersanyag, amely az építkezési sebességet döntően befolyásolja, tehát erre a két bányára fókuszálj kezdetben. (Nyilván az aranybánya is kötelező célpont.) A várban a Resource Silóval napi 1 fa és érc begyűjthető, a harmadik héten talán már erre is jut idő. A marketplace-ről azt érdemes tudni, hogy minél több helyen építsz ilyet, annál lejjebb szorítod az árakat.

ARANYOSKÁIM

A kampányban érdemes eleinte a nemesfémet szedni a ládákból, és nem az XP-t, ugyanis szintlimitesek a pályák, tehát a végén már nincs hová fejlődni, a pénz meg jól jön az elején. Legyen mindig egy főhősöd, ő vigye szinte a teljes sereget, csak csatázzon, a többit meg tartalékold bányaelfoglalásokra és felderítőnek. A plusz képzettséget adó helyeket viszont mindegyikük látogassa meg!

maga alá gyűr, mert egyszerűen addiktív, gonoszul bekebelezős fajta, pontosan, amilyen volt. A játékmenet és minden egyéb tartalom ugyanis érintetlenül került át a HD kiadásba, kivéve az expanziókat. Állítólag az Armageddon's Blade és a TSoD forráskódja elveszett a New World Computing archívumában, és ezért maradtak ki az update-ből – csak aztán nehogy azok a fránya kódok hirtelen megjelenjenek, mondjuk a játék 20. évfordulóján egy jubileumi kiadásban, mert akkor morcos leszek.

NÉHA A KEVESEBB TÖBB

Mint minden egyenletnek, ennek is két oldala van. Az egyiken az áll, hogy a GoG-on 9 euróért már a Complete pakkot is a kosárba lehet tenni, ami tartalmazza mindkét kiegészítőt, sőt némi keresgéléssel lőhetünk hozzá a netről egy HD modot is. Ez a külsőségekben persze még mindig nem éri utol tesztünk alanyát – a HD mod ennél azért szerényebb –, de tartalomban jóval előrébb leszünk. Mitől is olyan fontos például az Armageddon's Blade, hogy ezen a csonton rágódunk most már jó ideje? Egyszerű a válasz, úgy hívják, random map generátor; persze a Conflux (elementál) frakcióért is vérezhet a szív – majdnem negyven plusz küldetés... Forgassam még a tőrt? A kóborló (várakon kívül toborozható) lények között új sárkányok jelentek meg, volt 16 elementál és 8 speciális hős, na és az ostromoknál a vártornyokat már a játékos is tudta kezelni. Az említett egyenlet másik oldala jön, szóval a HD Edition nem egyedül a PC platformot célozta meg, hanem bizony az androidot és az iOS-t is, sőt ha rosszmájú lennék, akkor azt mondanám, hogy a PC csak amolyan mostohagyerekként áll a sorban. Az egyre növekvő táblagépek piacán ugyanis inkább időszerű volt már egy Heroes, abból is ugye a legjobbnak kikiáltott verzió. Na meg ott a HD előtag is jobban érvényesül, nem is beszélve arról, hogy a műfajnak nemhogy ártana, de elvileg még inkább vonzóvá teszi az érintőkijelző – elvileg, mert a kezelőfelület ugyanaz, mint PC-n.

Sajnos a több itt néha kevesebb: az alapváltozatok modokkal kiegészítve jobbak, mint az, amit a Ubisoft pénzért árul.

VOLT EGYSZER EGY...

Essék szó magáról a játékról is. A recept a következő: egy nap egyenlő egy kör felosztásban kalandoznak a hőseink a kampánytérképen, és lehetőleg minden bányát, kincset, varázstárgyat be kell húzni, mielőtt az ellenfél tenné meg. A váraink-ban építkezhetünk, ergo új toborzóhelyek jöhetnek létre, ahol hetente újratermelődik a lénykészlet, amennyiben mágustornyot is emelünk, varázslatokat is írhatunk abba a könyvbe, amit 500 aranyért rögtön érdemes megvásárolni minden hőszunknak – kivéve persze, ha direkt élvezzük, hogy még egy rontást sem tudunk levenni a bakákról. Rengeteg érdekes hely, portál, bónuszokat adó épület színesíti az állandó kalandozást, no meg egy semleges frakció, amely mindentől és mindenkitől védeni szeretné eme világ értékeit. A végső cél, hogy kitakarítsuk a pályát, és ehhez bizony néha még a föld alá is le kell menni. Amennyiben bárkivel összerúgnánk a port, jön a másik körökre osztott felület, és a lényeink tulajdonságait, képességeit kihasználva döngölhetjük bele a szemben álló sereget a talajba. Mai szemmel nézve kevésbé látványos a harc, az animációkat például nem cserélték le, és gyakorlatilag minden változatlan. A képarányon sem molyoltak sokat – betolták középre az egészet, jött egy kis keret a szélekre, hogy a 4:3-as lóláb ne lógjon ki, és így csak a megújult, élesebb textúrák mutatják, hogy átléptünk a 21. századba.

A régi szép időkben a hősök fejlesztése roppant érdekes mederben folyt, lévén adva volt a négy elsődleges képesség, és e mellé lehetett nyolc másodlagost választani úgy, hogy minden szintlépéskor véletlenszerűen a 28-as készletből feldobott kettőt a gép, vagy a már meglévők advanced, expert fokozatait. E képességek határozták meg, hogy milyen varázslatokat tanulhat meg emberünk, hogyan tudja a támadó-védekező értékeivel erősíteni az egységeit a csatatéren, és ami szintén fontos, a kampányban ezeket a tapasztalatokat vitte tovább a következő pályára. A különböző hősök, egységek, frakciók, varázstárgyak kombinációja komoly taktikai készletté állt össze, és a közösség is igyekezett hozzátenni a magáét jól megszerkesztett térképekkel. Ez a hagyomány a HD Edition születésével úgy érzem, megtört; egyrészt itt érzékeny veszteség a két expanzió, másrészt a multiplayer (Steam alapú), ami tényleg összekovácsolhatná a közösséget, alig néhány érdeklődőt vonz, akik aztán pár disconnected feliratba beleszaladva nem is erőltetik tovább a szélmalomharcot.

FIX EGYES

Szögezzük le: a Heroes 3 remek játék volt, és most is az. A kérdés, hogy a HD Edition tett-e hozzá annyit, hogy kiadjunk érte 15 valutát, szemben mondjuk a Complete verzióval, ami még ma is könnyedén beszerezhető. A válasz véleményem szerint az „inkább ne”. Hiányoznak a DLC-k, a grafikai ráncfelvarrás is lehetett volna komolyabb, no meg, ha már hozzányúlunk egy klasszikushoz, nem kellene annyira tisztelni, hogy egy az egyben kiadjuk újra, és persze pár apróbb változtatás a kezelőfelületen – olyan apróságokra gondolok, mint a várakban az összes lény megvételét lehetővé tevő ukáz – szintén jól esett volna.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, GEF 8800GT vagy ATI HD2900, 1,5 GB HDD

Szó se róla, a Heroes 3 egy igazi, megunhatatlan klasszikus, csak épp a hozzáadott érték kevés. Üresen kong a multi, nincsenek meg a kedvenc expanzióink, és üssetek agyon, de ilyen szintű grafikai ráncfelvarrást modderek szoktak végrehajtani ingyen.

GRAFIKA: **55%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A Heroes 3 örök, a Steamworksöt sem írjuk le, és táblagépen jobban mutat.

KONTRA

Akadozó multiplayer, semmi újítás, és a HD-be ültetés sem a legszebb.

65%

HARCOS HŐS

A Pathfinding/Logistics és a Diplomacy másodlagos skill szinte kötelező, előbbivel gyorsabban mozog hősöd, utóbbival begyűjti a gyengébb seregeket. A Tactics (a lényeket közelebb teheted az ellenséghez), az Armorer (fizikai védelem) és Offense (nagyobb támadóérték) mellé a Resistance (mágiatűrés) és az Artillery (ballisztakezelés) is mehet. Érdemes egy varázslatosztályt is betenni, Wisdommal karöltve.

VARÁZSLÓ HŐS

A Diplomacy és a Logistics mondhatni alap, a Wisdom dettó, utóbbi teszi lehetővé, hogy a hármas szintű varázslatokat is meg tudd tanulni. A Sorceryvel megnövelheted a varázslatok erejét, tehát ezt is tedd be. A legjobb nyilván az, ha legalább 2-3 iskolát ismersz a négyből (Air, Earth, Water, Fire), és jól használod azokat, tehát a maradék helyre mehet az Intelligence (spell-pontok számát növeli).

A CSATÁK MEZEJE

Itt is az alaptrükkök működnek: ha sok íjászod és kevés közelharcosod van, utóbbiakat oszd le apró, egy emberes csoportokra, és így védd a távolságiakat. Ostromoknál érdemes kivárni, míg a szemben álló kimozdul a várból, kivéve, ha távolsági egységekből van túlsúlya. A spéci képességeket adó lényeket, pl. Archangel szintén több csoportban táláld, hogy mindegyik nyomhasson egy Resurrectiont a csata végén.

CSIRIBI-CSIRIBÁ

A Town Portal (Earth, 4-es szint) vagy a Dimension Door (Air 5) jó barátja a messze elkalandozó seregnek. A Fire osztályban szintén találni jó dolgokat, például a Berserkkel az ellenfél lényét ráveheted, hogy a hozzá legközelebb állót üsse (ha szövetséges, akkor is), csata közben pedig a Blind és a Curse azokra az egységekre hat jól, akik tág határok között sebeznek. Sokfelé el lehet indulni...

Castle In The DARKNESS 闇の城

[IRTA MCMACKO]

NEM GYŐZZÜK KAPKODNI A FEJÜNKET A PIXELÁRADATTÓL, AMIT A RETRÓ STÍLUSÚ INDIE-CÍMEK ZÚDÍTANAK A NYAKUNKBA. A NYOLCVANAS-KILENCVENES ÉVEK JÁTÉKOSAINAK CÉLZOTT ÚJDONSÁGOK ÜGYESEN PENGETIK A NOSZTALGIKUS HÚROKAT, DE ELÉG ENNYI 2015-BEN A SIKERHEZ?

Mondhatni igen – sokszor már azzal is nagy visszhangot lehet elérni indie-fejlesztőként, ha fogjuk a 8 bites korszakban bevált alapokat, és szinte hozzáadott érték nélkül hasznosítunk újra agyonismételt formulákat. Tiszteletünket persze megadjuk a kivételeknek. A tavaly nyári Shovel Knightnak például sikerült olyan mértékben felturbóznia az ismerős alkotóelemeket, hogy már-már frissnek, újszerűnek hatott az élmény, amit a kaliforniai fejlesztők letettek az asztalra. De ott volt a Cave Story is, amely mintegy pionírként hozta vissza a fősodorba a régimódit. A Castle in the Darkness is hasonló ambíciókkal bír, az egyszemélyes fejlesztőbrigád pedig elkötelezte magát, hogy annyi hivatkozást zsúfol a játékba, amennyit a pixelek elbírnak.

KASTÉLYOK ÉS SZÖRNYETEGEK

Mint minden klasszikus régi vágású videojátéknál, így a Castle in the Darknessnél sincs agyonbonyolítva a történet. Alexandria királya beteg lesz, a várat szörnyek támadják meg, a királylány eltűnik, az utolsó életben maradt gárdista (a főszereplőnk) pedig magára veszi a feladat terhét, visszaállítani a rendet a királyságban. A kaland nem lesz sétagalopp, az ukrán fejlesztő (Matt Kap) pedig nem kis léptékben gondolkodott, amikor a CitD pályáit megálmodta. Az irányítás ténylegesen a NES-érába repít vissza minket két akciógombbal és precíz irányítási sémával. A játék struktúrája nagyot merít a Castlevania, Ghosts and Goblins (Makaimura), valamint a Metroid játékokból, de a játékidő során mind a Duck Tales, mind pedig a Mega Man sorozat is tiszteletét teszi a hivatkozások listáján. (Még a mostohán kezelt Zelda II-ből is nagykanállal merített Matt kolléga.) Azon sem kell meglepődni, ha egyes helyszínek, szörnyek vagy tárgyak totális másolatai a régi emlékeinknek. Matt direkt rájátszott ezekre az elemekre, sőt néhány hivatkozás teljesen a visszájára fordítja az eredeti forrásokat, pusztán a hecc kedvéért.

A CASTLE IN THE DARKNESS MESSZE NEM MŰFAJÁNAK LEGJOBBJA, DE EGY KIFEJEZETTEN ÉLVEZETES ÉS NEHÉZ PLATFORMJÁTÉK.

Maga a játékmenet meglepően nyitott. Bár a pályák kijelölik a haladás irányát, néhol olyan hosszas leágazásokba lehet belebotlani, amire az ember nem is számít hirtelenjében. Hősünknek életerő-csíkja van, így nincs instant halál, ugyanakkor a játék nem könnyű, mert az életünket csak a mentési pontoknál tudjuk újratölteni. A fegyvereink, varázslataink és felszereléseink megnyitása után a lehetőségeink is szélesednek. A Castle in the Darkness ügyesen adagolja az újat és a játékosnak szánt jutalmakat, ugyanakkor sokszor küzdelmes feladatokat és hosszas újrapróbálkozási ciklusokat görget hősünk elé.

A 8 bites grafikus műfajban nehéz csúnyát alkotni, és a Castle in the Darkness esetében sem sikerült: ez bizony szép!

ADATOK

KIADÓ **Nicalis**
FEJLESZTŐ **Matt Cap**
MŰFAJ **metroidvania**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel Pentium 4, 1 GB RAM, 256 MB DirectX 9.0 VGA, 120 MB HDD

Kirándulás a 8 bites birodalomba egy tartalmas indie-platformer segítségével. Szerelmeslevél a nyolcvanas évek Nintendo-korszakához.

GRAFIKA **60%**
HANG **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY **70%**

PRO

Egyszemélyes projektként elismerésre méltó. Jó alapokhoz nyúl, elég hosszú és változatos is.

KONTRA

Pont az a profizmus hiányzik belőle, ami kohéziós erőként összetartaná az egész élményt.

70%

VISSZA A SHAREWARE KORSZAKBA?

Bizonyára kiderülhetett a fentiekből, hogy amikor a játék ügyesen fogja össze a hivatkozásokat, akkor nagyon is szórakoztató bír lenni – azonban Matt Kap nem képes arra a bravúrra, ami a legnagyobbak mellé emelné. A sokféleség és a nagy játéktér idővel széttpotyog az élmény szintjén. A nyitott szemléletű világhoz nem kapunk egy térképet, amin követni tudnánk utunkat. Egyes játékelemek nincsenek kellő mélységben kidolgozva, mintha csak a bizonyítás kedvéért lennének a játékba pakolva. A látvány stílusos, de messze elmarad például az ásólovag kalandjaitól. Amikor pedig az illúzió széthullik, akkor a 90-es évek eleji PC-s shareware platformerek jutnak eszünkbe (Apogee, valaki?), melyek bár több elemükben is tisztességesen helyt álltak, soha nem álltak össze tartalmi szinten úgy, mint egy NES vagy SNES klasszikus.

Mindezek ellenére természetesen a stílus követőinek mindenképp ajánljuk megtekintésre a játékot, már csak a roppant pénztárcabarát ára miatt is. Matt pedig kapjon a folytatáshoz maga mellé két-három embert, és kicsit rázzák össze jobban a koncepciót. A Castle in the Darknessben ugyanis megvan a potenciál, és nem sokon múlott, hogy a Shovel Knight után ismét királyként ünnepeljünk egy pixelharcost.

DRAGONBALL XENOVERSE

[IRTA OLDERN]

PC-s játékosként eddig nem sok bunyós játékban élhetted ki a Dragon Ball iránti rajongásodat, a Namco Bandai viszont egy drasztikusabb szemléletváltás mellett döntött, és egészen megadta a módját a költözésnek, a Xenoverse ugyanis egyszerre merít a bunyós és az MMO-s stílusból.

Dragon Ball-os játékokból van már annyi, hogy egy jól felszerelt gyűjtő asztalt vagy szekrényt faraghatna a borítókból, a Dragon Ball Xenoverse azonban mégis komoly irányváltást képvisel a „hagyományos" kontrollerpusztító vonalhoz képest. A fejlesztők ugyanis nemcsak a játékmenet frontján egyszerűsítettek a hardcore püföléshez képest, de mertek egyedi történetet is kreálni az egészhez, egy olyat, amiben az általunk készített karakter menti meg a harcedzett hősök életét. Ez elsőre (sőt sokadjára is) kicsit groteszken hat: milyen már az, hogy Songoku egyedül képtelen lenne elkövetni azokat a hőstetteket, amiken rajongók milliói nőttek fel az animét nézve? Magyarázat persze van: időutazás, összekuszált idővonalak, túlzottan erős ellenfelek. A sztori így működik, hihető, de csak épphogy. Ha nem képezné az időutazás szerves részét a DB-világnak (a jövőbeli Trunksnak köszönhetően), akkor most erős homlokráncolásba kezdenék.

Ha nem is a definitív Dragon Ball-játék, de mindenképp az egyik legszínvonalasabb, amit az elmúlt években csináltak!

BUNYÓ VAGY ONLINE SZEREPJÁTÉK?

A Xenoverse különös hibrid, átmenet a kékvérű bunyós játékok és a PC-n már tizenöt éve a csapból is folyó online multiplayer élmények között. Van a történeti szál, amelyek közt azonban tonnányi elfoglaltság vár a harcosunkra: karakterfejlődés, képességvásárlás, tárgyak és kiegészítők menedzselése, mellékküldetések és mentorok hajkurászása. Mintha egy MMO-t írtam volna le, ugye? A Xenoverse a hub-rendszerre épít, tehát aktív online kapcsolat esetén másokat is láthatsz a fantasztikus nevű Toki Toki Cityben, innen indulhatsz magányos vagy multis küldetésekre. A játék harcrendszere kevésbé épít a precíz kombókra, inkább a különféle támadások lágy összekapcsolása a lényeg: kezdesz egy nekirohanással, majd az 5-6 ütéses kombót egy látványosabb közelharci vagy ki-alapú befejezéssel búcsúztathatod, ha minden jól ment. A Dragon Ball szívét képező Kamehameha persze itt is visszaköszön, meg úgy általában minden fő támadás – ezeket a híresebb karakterektől magad is eltanulhatod.

GRINDELJ MINDHALÁLIG

De nem fenékig tejfel az élet: grindelned, azt kell majd. Sokat, bizony. Ha egy misszió túl nehéznek bizonyul, akkor érdemes bevállalni pár mellékküldetést, vagy lenyomni megint valamelyik előző fejezetet. Pont, mint egy MMO-ban. Az egyes megbízások nagyjából 6-15 percen át kötnek le, és jó sok van belőlük.

A világ rendjét nem fogja felforgatni a Dragon Ball Xenoverse, de a PC-s változatnak, biztos, ami biztos alaposan megadták a módját. A kontrollertámogatás alap (sőt, igazából szinte totálisan kötelező, ha normálisan akarsz játszani), az öregebb vasak is egészen jól futtatják a játékot, a cel-shaded stílus miatt pedig még minimumon is teljesen normális látványvilág fogad. Csutkára tolva mindent persze egy egészen más élményt kapsz, az pedig már közelebb áll az előre renderelt animék látványához, a Naruto-játékokhoz hasonlóan.

A zenék, karakterek, helyszínek mind stabilan hozzák a DB-hangulatot, a harcrendszer pedig kiismerhető, tervezhető, és még multiplayer módokban is jól szuperál. Mindezt az garantálja, hogy még az egyszemélyes módban is gyakran kapsz társakat – annál kevés felejthetetlenebb élmény létezik, mint amikor belekombózol Songoku Kamehamehajába.

ÉLET A 9000-ES ERŐSZINTEN TÚL

Nem hibák nélküli a játék, egy tucat óra után elkezdenek az agyadra menni az apróságai. Például az, hogy egy gyorsmenüből sokkal jobban meg lehetett volna oldani a küldetés-tárgyak-mellékküldetés közti átmeneteket, ezért kár volt egy várost felépíteni. Pláne, ha már hatvanadjára járod be ugyanazt az utat. Ám amikor végre megérkezel a csatákba, az élmény kárpótol: autentikus hangok, effektek, támadások és egy profin, jól összerakott harcrendszer vár. A választható fajok eléggé eltérnek egymástól annyira, hogy akár egy második, harmadik végigjátszás is beleférjen az egészbe, szóval a tartalomra sem lehet panasz.

Ti láttatok már ilyet? Ebben a játékban Ti láttatok már ilyet? Ebben a játékban kézrátétellel lehet robbantani! Az ész megáll

ADATOK

KIADÓ **Bandai Namco**

FEJLESZTŐ **DIMPS**

MŰFAJ **verekedős**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon 64 X2 5200+, 2.6 GHz, 2 GB RAM, 512 MB Nvidia GeForce 8800 / ATI Radeon HD 3870, 10 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Korrekt, szórakoztató online bunyós élmény, enyhén repetitív játékmenettel. A körítés és a szokásosnál is merészebb sztori lazán a műfaj jobb képviselői közé repíti a játékot.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Profi audiovizuális élmény, megfelelő sztori, szórakoztató bunyók.

KONTRA

A küldetések közti teendők le tudják fárasztani az embert.

82%

Cities XXL

[ÍRTA KREDENC] **FENE EBBE AZ UBORKASZEZONBA. KÉT OLDALT KELL ÍRNOM EGY JÁTÉKRÓL, AMIRŐL ELÉG LENNE EGY MONDAT IS: OLYAN, MINT AZ ELŐZŐ ITERÁCIÓI, NE VEDD MEG. DE NEM ÚSSZÁTOK MEG ENNYIVEL...**

Hol is kezdjem el... Szóval ugye az úgy történt, hogy még 2006-ban a francia Monte Cristo összerakott egy ügyes kis városépítő-szimulátort City Life címmel, aztán nekiálltak, hogy életük projektjét elkészítsék. Ez lett a 2009-es, ugyancsak dicséretes Cities XL, ami jól lovagolta meg a „SimCity-vákuumot" (2003-ban jelent meg a Maxis alapművének utolsó része, a 2007-es, siralmas Societies pedig csak tovább növelte a hiányérzetet) – sajnos azonban a derék gallok kicsit túl nagyot álmodtak. Terveztek ugyanis egy MMO-szerű online komponenst is mellé, beleölve minden pénzüket, ami viszont akkorát hasalt, hogy a stúdiót is bedöntötte.

DÉJÀ VU

A történet itt véget is érhetne – ám a játékok kiadója, és a Monte Cristo csődje után a jogok tulajdonosa, az egyébként számomra roppant szimpatikus Focus Home Interactive (többek között a kiváló Pendulo-kalandok gondozója) úgy gondolta, hogy az emlegetett vákuum miatt van potenciál a franchise-ban, így 2011-ben megjelentetett egy új felvonást, kicsit kipofozva az alapokat, például beépítve az abból hiányzó tömegközlekedést. A játék nem lett rossz, bár a motor optimalizálatlansága, az interfész nehézkessége és néhány egyéb probléma miatt azért ez is inkább a tisztes iparosmunkák sorába tartozik. És a történet itt megint véget érhetne... De a Focusnál elpattant valami. 2012-ben ugyanis újracsomagolták az egész játékot, és piacra dobták úgy, hogy nagyítóval kellett keresni benne a maréknyi újdonságot. Miután viszont a 2011-es XL tulajdonosai féláron vehették meg a cuccot, ráadásul egy fapados modkészlettel megkapták a lehetőséget, hogy maguk pofozzák ki a játékot, a közösség életben tartotta a címet. És a történet itt újfent véget érhetne – ám felvirradt a remastered verziónak csúfolt újrakiadások, a méregdrága, de üres DLC-k, a félkészen kiadott játékok kora, és a Focus megint vérszemet kapott. És megtörtént az, amit még most is nehezen hiszek: piacra dobták még egyszer a 2011-es csomagot, csak most már nem Cities XL 2012, hanem Cities XXL a címe... Őrület.

NAGYJÁBÓL A SZOKÁSOS

Akinek esetleg kimaradt volna eddig a franchise, annak elég annyit tudnia, hogy a Cities épp olyan, mint amilyennek lennie kell: egy kezdetben üres területet kell benépesítened úgy, hogy te csak kijelölöd a lakó-, ipari és kereskedelmi övezetek helyét, a többit pedig megoldja a szimuláció. A zónázást picit színesíti a City Life öröksége, nevezetesen, hogy a polgárok különféle kategóriákba soroltattak, így valamivel nagyobb a stratégiai paletta, hiszen meg kell találni a képzett és képzetlen munkaerő egyensúlyát, megfelelő arányát. Aztán ahogy nő a város, úgy illik gondoskodni a polgárok szórakozásáról, egészségéről, biztonságáról és így tovább a megfelelő középületek felhúzásával – sok változás tényleg nincs a SimCity óta működő alapreceptben. Az mindenképp a játék javára írható, hogy a játszótér hatalmas, bőven van helyed építkezni és éltre kelteni álmaid városát. Ráadásul a régiózás is jelen van: egy jókora földgömbön számtalan terület vár rád, eltérő éghajlati és természeti adottságokkal, így létrehozhatsz ipari vagy mezőgazdasági,

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Focus Home Interactive

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Cities XL Platinum
2013 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

SimCity
2013 (EA)

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EGY KIS BABRÁLÁS

Az új kezelőfelület engem elsőre megijesztett, mivel 1080p-ben alig láttam valamit a feliratokból. Nos, szerencsére erre van orvosság: az Options/Miscellaneous menüpont alatt az Interface Scale csúszkát kell feljebb tolni. Ugyanitt találsz egy Expert Mode kapcsolót, ami tulajdonképpen a „Sandbox" módot oldja fel, hiszen alapból elérhetővé válik az összes épület, így szabadon építkezhetsz.

A GLÓBUSZ TITKAI

A nagy földgömb kezelését szintén meg kell tanulni, így érdemes végigkattintgatni az ikonokat. Ha több városod van, a felső menüsor bal szélső ikonjára bökve választhatod ki azt, amelyikkel játszani szeretnél. Pro tip: ha ráböksz egy „fehér pöttyre", soha ne az Esc billentyűvel lépj vissza, hanem a Cancel gombra kattintva, előbbi ugyanis bugos, és csak a főmenübe visszalépve hozható helyre a dolog...

ZÓNAHATÁROZÁS

Amint elindítod a városodat, érdemes a képernyő jobb oldalán lévő bekapcsolható szűrőkkel (Resources) megnézni, hogy hol találhatók a megművelhető területek (Fertile areas, ide telepítsd a farmokat), vagy az olajkészletek (Oil-producing areas). Ezek behatárolják az ipari zónák helyét, így azt is megtervezheted, hogy a lakóövezetet hol jelölöd ki (távol az ipartól, de elérhető távolságban).

esetleg a turizmusból élő településeket, és közöttük kapcsolatot teremthetsz, szabadon kereskedve a különböző javakkal. Aki tehát egy nagy léptékű, komplex városépítő játékra vágyik, az a Citiesben megtalálhatja a számítását – ha együtt tud élni a hibákkal.

Mert hibák vannak bőven, és az a legszomorúbb az egészben, hogy ezek jelentős részét minden iteráció alkalmával megkapjuk, hiszen a Focus az újradátumozáson kívül nem igazán törődik mindezen bosszantó hiányosságok kijavításával. Nem akarom részletezni – olyan dolgok ezek, amikkel ugyan együtt lehet élni, de mégis megkeserítik az egyszeri városépítő szórakozását. Sajnos alapvető tervezési hiányosságok is vannak köztük – a nehézkes átzónázás és útbővítés, az utólag beleszuszakolt tömegközlekedés butaságai, a szimuláció felszínessége, és még sorolhatnám. Hangsúlyozom: ezek jó része jelen volt 2009-ben is, és a legnagyobb probléma az, hogy azóta nem tűntek el, a Focus leginkább kozmetikai változásokat eszközöl, évről évre.

VAGY A KIADÓ NEM TANUL A HIBÁIBÓL, VAGY CSAK NEM ÉRDEKLI ŐKET, HOGY FEJLESSZÉK IS AZ EGYES EPIZÓDOKAT. KÁR ÉRTE.

A 12 EZER FORINTOS PATCH

Az idei „smink" annyit jelent, hogy a megbízott szaki (mert ez kb. egy ember pár órás munkája) az eddigi, csinos, kék, lekerekített interfész-elemeket szögletes, szürke-fekete megoldásra cserélte, gondolom, a modernizálás jegyében. Hogy ez kinek jön be, kinek nem, az ízlés kérdése (szerintem ronda), mindenesetre, ha jön majd egy lelkes modder, és visszaállítja a régi skint, akkor lesz tényleg igazi a déjà vu...

A marketing persze nem hagyta ennyiben a dolgot, hiszen a Steam adatlapon is olvasható, hogy „egy erős és továbbfejlesztett motor" dübörög a játék alatt, ráadásul ezt egy „ÚJ" címkével fejelték meg a derék gallok. Nos, ebből annyi igaz, hogy a Cities immár támogatja a többmagos rendszereket – jelzem, ez sem olyan, amin hónapokat kell görcsölni, pár kódsor átírásáról van szó, és aztán az egészet ki lehet adni egy pár megás foltban, például ingyér'. A többi tényleg a régi, az indokolatlan megakadásokkal, a kizoomolás utáni blokkosodással és a többi, immár hat éve kénytelen-kelletlen megszokott jellemzővel. Olyannyira igaz mindez, hogy a 2009-es elődhöz készült modokat minden további nélkül telepíteni lehet az XXL alá, így aztán most már tényleg csak a lelkes közösségben lehet bízni, hogy kijavítsák a hibákat, és a Steam Workshop integrációnak hála ellássák a játékot mindazzal, ami hiányzik belőle, esetleg félkésznek, befejezetlennek tűnik – munkájuk lesz bőven.

Persze nem akarok igazságtalan lenni, hiszen némi újdonságot lehet találni az XXL-ben, például a „simcitysen" fejleszthető közműveket vagy pár új környezetet és hátteret, de ezek megint csak nem olyan mérvű nóvumok, amikért pénzt illik kérni (majdnem azt írtam, hogy „pénzt szokás kérni", de ahogy arra fentebb utaltam, manapság ez lett az általános, és ez a gyakorlat mindaddig folytatódik, míg lesznek játékosok, akik hajlandók 15 dollárt fizetni pár régi, leporolt pályáért, vagy esetünkben 40 eurót, azaz 12 ezer forintot egy hatéves címért...).

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Dual Core 2.5 GHz, 3 GB RAM, 1 GB SM 4.0 VGA, 8 GB HDD

Egy 2009-es városépítő szimulátor újracsomagolva, és immár többedszer, új néven eladva. A végső pontszám nem a játéknak szól, az még vállalható, hanem a kiadói magatartásnak, amely nagyon nem...

GRAFIKA: **60%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Minden, amit dicsértünk 2009-ben. És 2011-ben. És 2012-ben...

KONTRA

A régi bajaink, no meg az, hogy 12 ezret kell fizetni egy patchért...

50%

ÉRTÉKELÉS, KÉRDŐJELEKKEL

Mindezek után és mindezekkel együtt egy dolgot mégis el kell mondanom. Az itt látható értékelés ennek a méregdrága, de jelentős újdonságot nem tartalmazó újrakiadásnak szól, mindannak, amiről ezen írás nagy részében sírtam. Miután maga a játék szinte egy az egyben ugyanaz, mint elődei, nyugodtan megadhatnám neki ugyanazt a pontszámot, amit a 2011-es iterációnak (lásd az arról készült tesztemet).

Rosszabb nem lett azóta sem, igaz, jobb sem nagyon, de még mindig egy játszható városépítő szimulátor azok számára, akiknek valami miatt nem jön be a SimCity (amelynek esetében én még most is a 2004-es verziót ajánlom, mint alapművet). Akinek megvan bármelyik korábbi Cities, ezt a felvonást is fél áron veheti meg, ám szerintem a vásárlással érdemes megvárni egy durvább steames leárazást, és akkor beújítani rá.

A Focus sajnos hatalmas öngólt rúgott, és miután ebben a hónapban befut a skandináv alternatíva, a Colossal Order és a Paradox Cities Skylines című alkotása, amelyben a tömegközlekedés például borítékolhatóan működőképes lesz (elvégre a finn fejlesztők a Cities in Motion játékokkal szereztek nevet maguknak), az könnyen e franchise végét jelentheti. Kár érte, de talán szolgál némi tanulsággal, még ha ebben még kevésbé bízom, mint a marketingszövegek igazságában...

JÖHET A POLGI

Ha már tudod, mi hová kerül majd, egy utat kell húznod a város lilával jelölt szélétől a leendő lakóövezetig. Ekkor elérhetővé válik a városháza, ezt az út mellé helyezve jöhet a Utility Center (alapszolgáltatások) felhúzása, és meg is kezdheted az építkezést. Apró lépésekkel haladj: pár ház a képzetlen munkaerőnek (Unskilled Workers), egy-két farm vagy gyár, pár bolt, aztán ezt bővítsd fokozatosan.

SZŰRVE AZ IGAZI

Érdemes a „Zónahatározás" tippben említett szűrőket végignézni, mert sok információ kihámozható belőlük – ilyen az Economy/Icon legend, mely elárulja, mit takarnak a képernyőn felbukkanó ikonok. Azért is jó ezt megtenni, mivel néha a fontos infókra egész különös helyeken bukkanhatsz rá: a munkanélküli polgárok helyzetéről például a Transportation/Travel satisfaction szűrő alatt tájékozódhatsz...

KERESKEDJ OKOSAN

A régiózásnak hála lehetőséged van arra, hogy különféle „küldetésű" városokat hozz létre, majd a megtermelt javakat ezek között értékesítsd. Az erre szolgáló felületet a képernyő bal felső sarkában lévő XXL ikonra, majd itt a Trade menüpontra kattintva nyithatod meg. Fontos tudni, hogyha csak egy városod van, akkor is kereskedhetsz, az OmniCorp nevű megavállalat ugyanis bármilyen felesleget felvásárol.

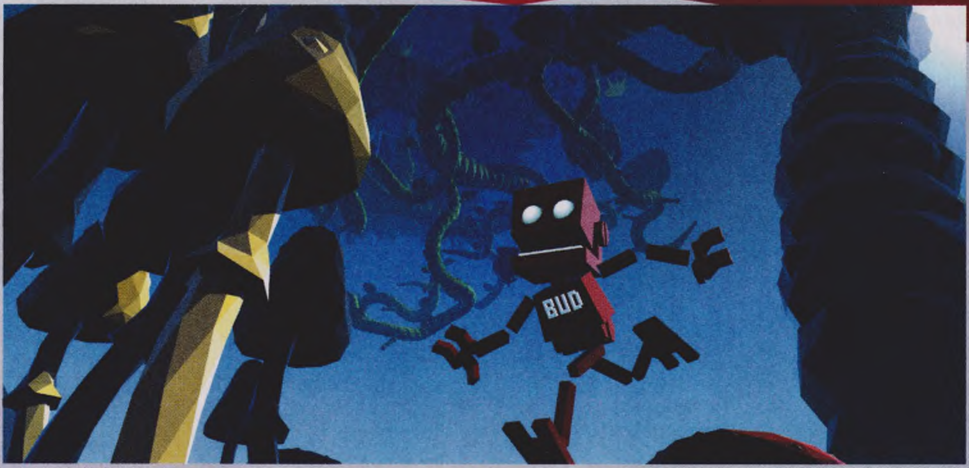
A NAGY OLAJBIZNISZ

Az olajkitermelés jövedelmező, kiépítése viszont kissé elvarázsolt. Nem normál iparként telepíthető ugyanis, hanem az 5000 lakosnál elérhető Utilities/Fuel menüpont alatt kell az Extraction Fields opciót kiválasztani, majd egy megfelelő nagyságú területet felzónázni az olajat rejtő terület fölé (lásd a „Zónahatározás" tippet). A hatékonyságot az ugyanitt található finomítóval (Refiniery) növelheted.

GROW HOME

[ÍRTA **MCMACKO**] Valahogy hajlamosak vagyunk méretes legyintéssel elintézni azokat a programokat, amelyek mernek újítani és a kísérletezés útjára lépni. A Grow Home is újító szándékkal indul neki 2015-nek – lássuk hát, miként lehet feje tetejére állítani a platformer műfajt!

A tavalyi év konszenzusos csalódásai után szinte hihetetlen, hogy a Ubisoft valami újszerűvel próbált meg előrukkolni. No, az érdem garantáltan nem a francia anyacég rettenthetetlen öltönyöseinek jár, sokkal inkább a Reflections gárdájának (tudjátok, a Driver-csapat), amely vette a bátorságot, hogy egy eleve kísérleti jellegű projektet keresztülverjen a megacég döntéshozóin. A Grow Home így talán az év egyik első igazán kellemes meglepetése lett, amely kicsiknek-nagyoknak, újoncoknak és régi vágású játékosoknak is egyaránt vonzó, annak ellenére, hogy itt bizony abszolút nem egy sablonjátékról van szó.



B.U.D. A BARÁTOD

Mint minden platformjátékhoz, így a Grow Home-hoz is egy jellegzetes karaktert kellett kitalálniuk a készítőknek. Olyat, aki egyszerre rokonszenves, bájos, és még a hős szerepét is hitelesen ölti magára. Nos, B.U.D. (Botanical Utility Droid, nyersfordításban botanikai haszonrobot) mindenképpen egy cukorfalat, viszont hősnek a kezdetekben csak nagyon nehezen lehetne nevezni. Piros színű droidunk irányítása még az edzettebb játékosokat is furcsa pislogásra fogja késztetni, ráadásul főszereplőnk mozgáskészlete is eléggé szegényes. B.U.D. nagy tehetetlenséggel ugrabugrál, sodró lendülete miatt könnyen lebucskázik egy-egy platformról, de nincs az a magasság, amit a mászásra kifejlesztett karjaival ne tudna leküzdeni.

Magasság pedig lesz a Grow Home világában, nem is kevés. B.U.D. célja ugyanis az, hogy a planéták megmentéséhez, esetleges terraformálásához gyűjtsön csillagvirág magvakat. A csillagvirágok kivételesen magasra képesek megnőni, így egy elültetett mag kellő oxigénnel tudna szolgálni B.U.D. anyaplanétáján is. A játék története tehát ennek megszerzése körül forog, amit papíron nagyon egyszerű volna kivitelezni: az űrhajónk által megtalált csillagvirág sarját kellene egészséges méretűre megnöveszteni, hogy aztán a bimbózó szirmok közül egy kis gombócot magunkkal vihessünk.

FEL-FEL A MAGASBA!

Persze a galaktikus kertészkedés közel sem olyan szimpla feladat, mint gondolnánk. A tengerparti kis szigeten sarjadzó növény eleinte csak néhány hajtással rendelkezik, így B.U.D. feladata, hogy a rügyekre felmászva belevezesse a friss hajtásokat a levegőben található energiasziklákba. A sztori elején elegendő csak néhány rügyet kombinálni a sárgán izzó, lebegő képződményekkel, és a paszuly máris az ég felé tör. Később azonban egyre nagyobb feladat, hogy az Avatarra emlékeztető kőóriások, vízesések és aszteroida jellegű formációk között energiához juttassuk a gondosan növesztett csillagvirágunkat, amely teljes pompáját olyan két kilométer magasságban kezdi el kibontakoztatni.

ADATOK	
KIADÓ	**Ubisoft**
FEJLESZTŐ	**Reflections**
MŰFAJ	**platform**
MULTI	**nincs**

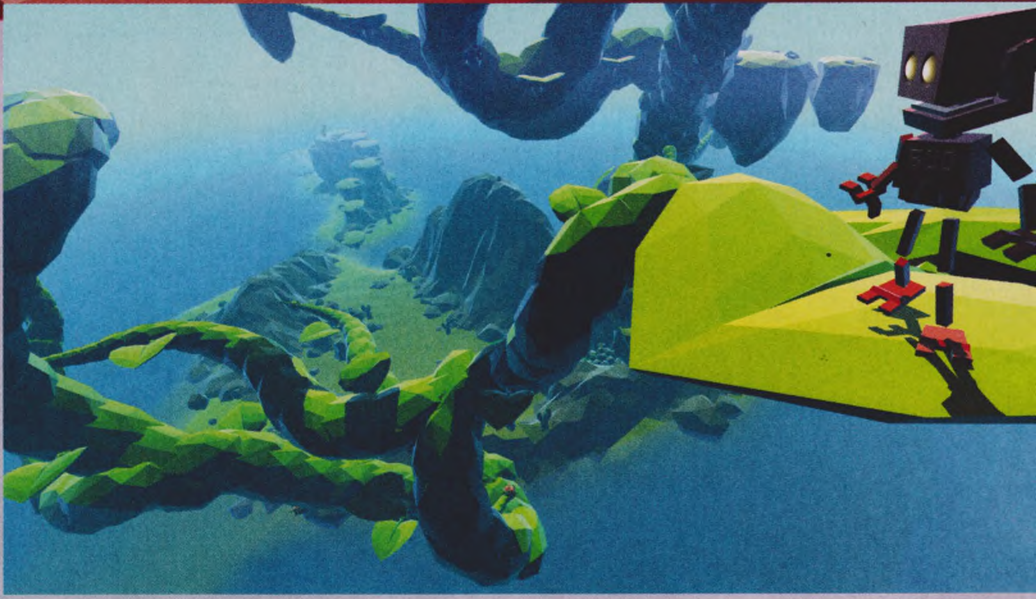
STÍLUSMINTA

QWOP
2008 (NOODLECAKE STUDIOS)

Octodad: Dadliest Catch
2014 (YOUNG HORSES)

A játékmechanika önmagában nem lenne túl izgalmas, ha csak a rügyek-sziklák összekötésére menne ki a mulatság. B.U.D. irányítása ugyebár önmagában is kihívást jelent a már említett tehetetlenségi tényezők miatt, a felkapaszkodás pedig nagy figyelmet igényel. Amennyire nyugis játéknak tűnhet a Grow Home a képek alapján, annyira intenzív (már-már fáradságos) tud lenni egy-egy trükkösebb szikla vagy paszulyszár megmászása. Robotunk mozgáskészlete persze

Az irányítást tényleg szokni kell, de az biztos, hogy a totálisan egyedi látványvilág gyorsan megszerethető.



fejleszthető is, és ezen a ponton jön képbe a második fő játékelem: a felfedezés. Mit sem érne a szépséges, retró hangulatú poligontáj, ha nem lenne kellő motiváció a bejárására. A kis droiddal földből és kövek közül kiálló kristályszilánkokat kell gyűjtögetnünk, hogy a különböző tulajdonságait (pl. jetpack-tartalékok) turbózhassuk. A szilánkok gyakran trükkös helyeken, vagy rejtett vájatokban, barlangokban vannak elrejtve, így állandóan hajt minket a felfedezési vágy. A készítők ügyesen rá is játszanak erre néhány igen furmányosan elhelyezett kristály segítségével, melyek megszerzéséhez nem árt a tapasztalt játékosok rókarutinját megidézni.

Szinte a kiadása előtti napokban jelentették be, így nem is nagyon készülhettünk fel rá, pedig remek játék lett!

ÉGI PALOTA

A Grow Home ebből a felfedezős alapötletből meglehetősen sokat kiprésel, a pályatervezők ennek megfelelően alaposan szabadjára is engedték a képzeletüket. A program elején B.U.D. Felix Baumgartnert megszégyenítő módon ugrik ki a sztratoszférából, zuhanása közben pedig gyakorlatilag végigtekinthetünk a teljes „pályán". A tengerpartról aztán az ég felé pillantva alig pár pixelnyi méretű sziklákat és alakzatokat vehetünk ki az égen, amelyek bizony mind-mind bejárható pályaelemek lesznek a későbbiekben.

Minthogy a vertikalitás mondhatni központi szerepet játszik a felderítésben, robotunkkal pedig ügyesen kell használnunk a különböző természeti lehetőségeket a terep magasságainak-viszontagságainak áthidalására. A csillagvirág leveleiről nagyokat szökkenhetünk, a kis margarétákhoz hasonlatos virágokkal és a később felszedhető sárga, húsos levelekkel pedig siklórepüléseket hajthatunk végre. A visszamászás elég macerás lenne egy-egy nagyobb zuhanás után, így a készítők teleportkapukkal is megfűszerezték a játékteret, ezzel könnyítve a magaslatokba történő visszajutást. A program achievement-rendszere is izgalmas, könnyűnek azonban semmiképp sem nevezhető. A felfedezésre és játszadozásra buzdító acsikat nagy odafigyeléssel, vagy konkrét utánajárással lehet csak előcsalogatni.

POLIGONSZERELEM

Mikor januárban az első bemutatót láttuk a programból, sokan már a stílusos, alig-textúrázott poligongrafika miatt is szerelembe estek. A Grow Home ízlésesen ötvözi a retrót a modern stílussal, a viszonylag egyszerű geometriai megoldások pedig valószínűleg nemcsak stíluselemként vannak jelen, hanem praktikumból is. A játék meglehetősen nagy koordináta-rendszerrel dolgozik, amelyet pikk-pakk teleszórunk mindenféle tekeredő alakzattal, ahogyan a csillagvirágunkat hagyjuk elburjánzani. Ekkora objektumokat pedig nehéz lenne tesszelált, lekerekített élekkel megjeleníteni, ugyebár.

A játék prezentációjához hozzátartoznak a kellemesen nyugtató muzsikák és a cuki hanghatások is, bár B.U.D. hangszintetizátora azért elég szélsőséges dolgokra is képes. Néhol olyan, mintha egy nyolcbites Donald kacsát hallgatnék pörlekedni, máskor meg úgy tűnik, mintha egy C64-en futó MI kacagása égetné hanghullámait az agyunkba.

SORJÁS ALKATRÉSZEK

Bár a Grow Home a szokatlan megoldásai ellenére is kellően letisztult játék képét mutatja, azért néhány dolgon lehetett volna még finomítani, például hősünk tehetetlenségén, amely a kontrollerre optimalizált mászómechanikával kiegészülve garantál néhány frusztráló pillanatot a 3-4 órás játékidő során. A másik nagy probléma a mentési rendszerben keresendő. A teleportkapuk aktiválása ugyan checkpoint-rendszerként működik, a teljes állásunk viszont csak kilépéskor kerül mentésre – így a tesztelés első másfél órájában átélt önfeledt felfedezés egy Windows-frissítés miatt ment a levesbe. Kedves fejlesztők, ezeket a köröket a 32 bites konzolok idejében már lefutottuk...

Mindezen problémák ellenére is csak ajánlani tudjuk a Grow Home-ot, már csak azért is, mert nem mindennapos élményt kínál a magasban repkedés és felfedezés. Arra azonban számítsatok, hogy a játék a külsőségei ellenére inkább reflex-, mintsem relax-élménnyel szolgál. Árának megfelelően korrekt tartalommal bír (a sztori kipörgetése után is van még tennivaló), napsütéses hangulata pedig egyre inkább egyedi a játékok között. Várjuk a konzolos verziókat (amik csak akkor lesznek, ha a PC-S befut), és eladási sikerek esetén az újabb meghódításra váró szigeteket!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core2Duo E7300 vagy Athlon II X2 240, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce GTS 450 vagy AMD Radeon HD5670 (1024MB VRAM), 1 GB HDD

Korrekt platformjáték-ügyességi program hibrid, amely a koordináta-rendszer harmadik tengelyét is kihasználja a játéktér kiszélesítése céljából.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

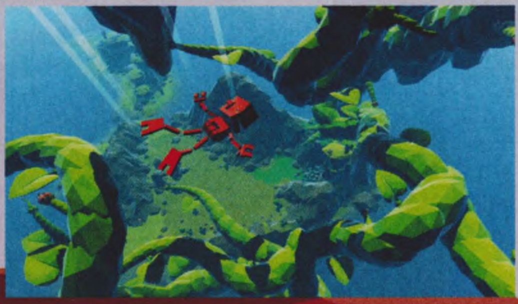
PRO

Igazi különlegesség, amely a jópofa röpködős, paszulymászós alapötletén felül némi környezettudatosságra intő üzenetet is tartalmaz.

KONTRA

Robotunk kissé nehézkesen kapkodja a lábait, és a mentési rendszert is át lehetett volna jobban gondolni.

80%



TOTAL WAR ATTILA

[IRTA TIKA] **MESSZE KELETEN EGY VAD, HARCIAS NOMÁD NÉP ELINDÍTJA A SZEKEREIT, HOGY ÚJ HAZÁT KERESSEN. AZ ÚTJÁBAN HALÁL, PUSZTULÁS JÁR, ÉS AKI NEM HAJOL MEG, A VÁROSAIVAL EGYÜTT ÉG EL. A TŰZ TEHÁT FELLOBBANT, A KÉRDÉS CSAK AZ, HOGY A LÁNGOK ÚTJÁBA ÁLLSZ, VAGY TE SZÍTOD-E MAJD AZ EGEKIG.**

Az új Total War emblematikus figuráját a késői kereszténység csak úgy emlegette, hogy Isten ostora, a Creative Assembly pedig egyre vészjóslóbb trailerekkel igyekezett megerősíteni, hogy Attila, a hun valóban eljön, és alaposan befűt Rómának. Annak a Rómának (pontosabban Rome 2-nek), amelyet a megjelenéskor a rajongók ízekre szedtek, és majd egy év kellett, mire az Emperor Editionnel végre a helyére került minden. Az új epizód kapcsán – „reméld a legjobbat, de készülj a legroszszabbra" alapon – tulajdonképp egy túlélőmódba kapcsolt, némileg feljavított verziót vártunk, miközben a változás, ha nem is drámai, de mindenképpen komolynak nevezhető. Ki hitte volna például, hogy a hunok végül valóban játszható nemzet lesznek, és nem egy későbbi DLC alapkövei? De még jobbat kérdezek: ki tippelt arra, hogy nem a rómaiaké lesz az igazi főszerep? Nyugi, én sem, holott a Total War: Attila végre arról szól, amiről szólnia kell: kapukat döngető barbárokról, népvándorlásról, nomád törzsekről és nagybetűs pusztulásról!

A ROME II ALAPVÁLTOZATA MESSZE NEM VOLT TÖKÉLETES, DE UTÓLAG LEGALÁBB JAVÍTOTTAK RAJTA.

Az úton-útfélen hangoztatott vezérfonal az Apokalipszis négy lovasáról (Ragály, Éhínség, Háború és Halál) tényleg átjárja az epizód minden porcikáját, a nyitóvideótól az Attila születését és a klímaváltozást beharangozó bejátszásokon át egészen a hun hordák megjelenéséig. A sötét idők beköszöntét jelzi az is, hogy a kampánytérkép teljesen új színeket használ – mély tónusokat, rengeteg földszínt (barnás-zöldes árnyalatokat), és még a Mediterráneum sem ragyog úgy, mint hajdanán. A hóhatár, ahogy haladunk előre a játékban, egyre délebbre húzódik, a tél pedig büntet, aprítja a sereget, jön az éhezés, bár ezt a részt lehetett volna jóval durvábbra is szabni. A térkép egyébként keleten mélyen benyúlik az Urál hegységig, és ezen a végen dicső eleink (Magyars) is ott kavarognak, miközben egyre több nomád törzs indul el Európa felé, hogy kihasítson egy darab földet a rómaiaktól. A civilizáció csúcsának tartott instrumentumon ugyanis komoly repedések mutatkoznak, no meg I. Theodosius halálával, i. sz. 395-ben a Nagy Római Birodalom véglegesen kettészakadt. Az

Ha kíváncsi vagy az előző epizód, a Rome: Total War 2 tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

91%

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/total-war-rome-2

A stratégiai térkép pont úgy néz ki, mint egy történelmi atlasz: nagyon hangulatos itt dönteni országok sorsáról.

KÉSZÜLJ A DÖGVÉSZRE!

A településeknél megjelent egy új argumentum, a sanitation, vagyis a higiénia. Az iparosítás hozadéka ez (a squalor, azaz a szennyezési értékeket tessék nézni az épületeknél), és a nagyra nőtt városokat kezdi ki először. Amennyiben a piros (mínusz) tartományba esik az érték – bár alacsony, főleg nullás szinten is előfordul –, hamarosan megjelenik egy járvány, public order és wealth büntetéssel. A betegség néhány kör múlva magától megszűnik, tapasztalatom alapján kicsit gyorsabban, ha újra a zöldbe visszük a mutatót. Latrinák, vízművek, csatornahálózat és nem utolsósorban a jó minőségű ivóvíz biztosításával (kutak, aquaduct) lehet megelőzni, illetve a fürdőházak építésével. A helyszínen állomásozó hadsereg szintén elkaphatja, és elég gyorsan építi le az embereket.

iménti eseményt követően kezdjük felszedegetni a szálakat, és az öt játszható csoportból a Nyugat- és Keletrómai Birodalom egyet rögtön ki is sajátít. Mindkét birodalom hatalma teljében, rengeteg provinciával indul, és a feladat „csupán" annyi, hogy éld túl a viharos időszakokat. Vajon sikerül? Őszintén szólva nem ez a legizgalmasabb kérdés, mert ki a fene akar a római légiókkal kezdeni, amikor a Nomád törzsek kategóriában ott vannak a hunok. Ugyancsak előnyt élveztek nálam a Nagy Népvándorlók, hisz az alánokat, vizigótokat és osztrogótokat messze megelőzte a hírük, az igencsak durva vandál népsereglet pedig rögtön Európa szívében kezd. A maradék két oszlopban a játék által legkönnyebbnek minősített Újperzsa Birodalom szerepel, illetve Barbár királyságok címszó alatt ott találjuk a frankokat és szászokat, előbbiek Nagy Károly birodalmának alapjait vethetik meg, utóbbiak pedig elhajózhatnak Britannia felé.

GREAT MIGRATORS

Az első meglepő fordulat, hogy a népvándorlásban részt vevő népek tényleg vándorolnak. A seregeik tehát egyben vándorló közösségeket is jelképeznek, és útközben bárhol felállíthatják a jurtákat. A nomádok „épületei" ugyanis kvázi összepakolható sátrak, és gyakorlatilag láthatatlanok, amíg kalandozva-fosztogatva nyomul előre a had. Persze ahhoz, hogy a szerény bevételeket hozó gazdaság (állattartás, némi kézműipar) teljes hőfokon működjön, le kell verni a cöveket, de ugyanígy a sereg feltöltése is csak itt pörög fel igazán. Összefoglalva, olyanok, mint egy mozgó tartomány, folyamatosan növekvő lélekszámmal, viszont jóval kisebb problémákkal, mint egy valódi városnál. Kevésbé érzékenyek a higiéniára, nincs fejlett ipar, ami a közhangulatot állandóan csesztetné, és könnyű jóllakatni őket, mert a bevételeik nagy része úgyis az állattartáshoz vagy a közösen megmunkált földekhez kapcsolódik. Árnyoldala a dolognak, hogy a pénzügy siralmas, a kereskedelem pedig ebben a formában nem is létezik, és ha a sereg elpatkol, akkor vele együtt a teljes infrastruktúra megy a levesbe. A módszer a folyamatos hódításra van kitalálva, viszont a legtöbb törzs képes a letelepedésre: elfoglalsz egy tartományt, beleülsz, és ezzel vége a cigányéletnek – a sátrak felszívódnak, a seregek pedig újra csak seregek lesznek. Kivéve, ha hun vagy! Mert ők valóban nomádok, és felgyújthatod, kifoszthatod bármelyik várost, de a falain belülre csak ostromnézetben kerülhetsz. A folyamat ráadásul a többieknél visszafordítható. Elég volt a várfalakból, szabadon szeretnél kóborolni? Nem probléma, csak rombold le a településeidet, és máris ott vagy az alapállapotnál.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Total War: Shogun 2
2011 (SEGA)

Total War: Rome II
2013 (SEGA)

NEM MINDEN ÚT VEZET RÓMÁBA!

A Rome 2 alapjai szilárdan a helyükön vannak, a tartományok, és a provinciális felosztás a régi szisztéma szerint működik, az építkezés, a hajózás és az egységgyártás úgyszintén. Az új kampánytérkép, ha lehet, még szebb, mint az alapjátékban, dinamikusan változó időjárás, gyönyörű, autentikus zene, és elég harapósra állított

AZ APOKALIPSZIS LOVASAI

ÉHÍNSÉG

A klímaváltozás, az egyre hosszabb és hidegebb telek is tizedelik a seregeket. A havas tájakat csak vastag falak mögé vagy a táborokba visszahúzódó katonák vészelhetik át..

RAGÁLY

A pusztító járványok sem kímélik az új Total War szereplőit, a pestis ott lappang minden nagyvárosban, és kíméletlenül lecsap, ha időben nem teszünk ellenintézkedéseket.

HALÁL

A települések ostroma után megjelenő Raze funkcióval minden életet eltörölhetünk. A táguló tűzgyűrű végigsöpör a tartományon, és nem marad utána más, csak a pusztaság.

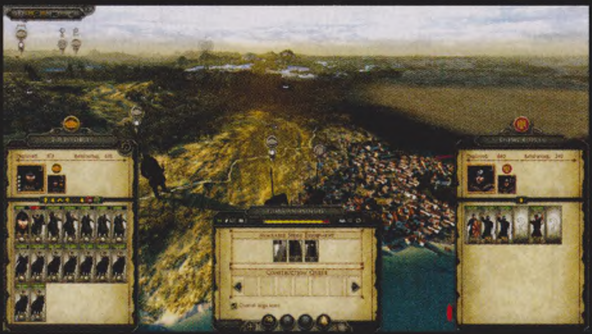
HÁBORÚ

A keletről érkező nomádok és a birodalom északi limeseit fenyegető barbár áradat folyamatos hadiállapotot generál, fél évszázadnyi tömény gyilkolást.

mesterséges intelligencia mutatja, hogy durva időszakhoz érkeztünk. Az apróbb finomítások mindegyike remek ötlet – ilyen például, hogy a provinciák élére kormányzókat lehet kinevezni, és csak így adható ki ediktum (provinciára ható rendeleti bónusz). A földabrosz ráadásul most már nagyobb szüneteket hagy két város között, és a folyami átkelőket, hágókat is úgy jelölték ki a tervezők, hogy sokkal több terepen megvívható csata legyen. És akkor jöjjön a nagyágyú: minden tartomány felperzselhető! Egy látványos tűzgyűrűben porrá ég a város, ezután megszűnik ott az élet. A hunokkal sikerült Ázsiát és a teljes Keletrómai birodalmat egy sivár pusztasággá változtatni, ahol alig néhány ragya maradt csupán, apróbb báballamok, akik hajlandóak voltak a purgálás helyett fizetni. A pusztaság egyébként visszafordítható állapot, egy sereggel oda kell vágtatni, és nem csekély összegért újra beindul az élet.

LA FAMILIA

Nősülés, gyermeknemzés, rokonság mindig jól jön egy olyan játékban, ahol több generáción ível át a történet, szóval igen, újra van családfa! A diplomáciában szintén fontos szerepet kapnak a házassági kötelékek (eh, ha egyszer a Crusader Kingset valaki összegyúrná a Total Warral...). A kormányzóság mellett továbbá újfajta politikai címek is megjelentek (pl. hunjainknál a káni méltóság, a dicsőséges leigázó vagy a tiszteletreméltó vén poszt is betölthető) abban az egyenletben, amelynek végső mérlegét a Hatalom skála húzza meg. Népünk nemesei, ideértve a rokonságot is, influence pontokkal rendelkeznek, és ezek segítségével avatkozhatnak a politikába, erősítve az egymás közti bizalmat (a loyalty mérőszám mutatja) adoptálásokkal, házasságokkal, az ellenlábasokkal pedig leszámolhatnak, akár gyilkosságok árán is. A karakterek számtalan módon gyűjtögethetik ezt a befolyást, a szintlépéskor például megcélozhatnak ilyen fejlesztéseket, de a házastársak révén is hozzájuthatnak, no meg a háztartás címszó alatt segítőket, tárgyakat tarthatnak maguknál, amelyek szintén ezt a pontszámot erősítik. A felület szépséghibája, hogy a nagy méret ellenére sikerült átláthatatlanná tenni – egyforma arcok, eldugott rétegek, így aztán egy nagyobb „családnál" már bogarászós, nagyítós minijátékba torkolhat a dolog. A másik probléma, hogy az előforduló események, melyben rokon/bizalmas előléptetését, házasságát támogatjuk, vagy hogy hogyan



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÉZ A KÉZBEN

A legfontosabb tipp, hogy a vándorlások kezdetén ne a szélrózsa minden irányába szétszéledve gyárts haragosokat, hanem a törzs seregei közösen haladjanak egyetlen célpont felé. A téli szálláshelyeken is egymás mellett üssék fel a sátrakat, és az ostromok idején, amíg elkészülnek az ostromgépek, a többiek szintén letelepedhetnek a város mellé: növekednek, bevételt generálnak, és ugye erősítést is nyújtanak.

HIT AND RUN

Mindenféle nomád lovasnemzet alapstratégiája: az ellenséges sereget szét kell tagolni, tehát több irányból megközelíteni, majd menekülni; a követő lovasságot természetesen jó messze elcsaljuk, szétverjük. A lényeg, hogy minden irányban legyen mozgó egységünk, és ha az ellen íjászai leválnak, laza alakzatra váltva rögtön lerohanjuk azokat. Fontos: ha erősítés jön, nem állunk le verekedni, hanem pucolunk!

A MAGYAROK NYILAITÓL?

Nincs az az isten, hogy egy gyalogos ármádia utolérje a lovas íjászokat; elég a Skirmish Mode kapcsolót bepöccinteni, és a nyeregből kiforduló népek folyamatos hátrálás mellett addig lövik az üldözőket, amíg van muníció. A római zárt alakzatoknál is megroppantható a morál, csak több irányból lődd az ellent, aztán a lovas társaság kardos/lándzsás része egyenként kerítheti be és mészárolhatja le őket.

Ismét sikerült tökéletesen egyesíteni a tengeri és a földi ütközeteket: akár két fronton is folyhat így a háború.

bánunk az alattvalókkal, vagy a vallási kérdésekben mennyi toleranciát engedünk, sajnos néha eléggé súlytalanra sikeredtek; nem mondom, hogy néhány százaléknyi kontroll (az uralkodó elit feletti ellenőrzés) elveszítése bakfitty, de az 5.-6. században ennél csúnyább dolgok is történtek...

HA HARC, HÁT LEGYEN HARC

A Total War a másfél évtizedes hegemóniáját nagyrészt a csatafelületnek köszönheti; dünnyöghetünk azon, hogy az MI sosem lesz tökéletes (mert most sem az), de formációkra leosztva ilyen változatosságot és minőséget csak a Creative Assembly tudott eddig összerakni. A vízi ütközet témakörbe most ne menjünk bele, mert a második ilyen összecsapás után hálát adtam a teremtőknek az autobattle opcióért – átláthatatlan katyvasz, transzporthajók pankrációja az egész,

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3 GHz, 3 GB RAM, GeForce 8800 GT vagy ATI Radeon HD2900 XT (Intel HD4000), 35 GB HDD

A birodalom tündöklése után jó volt látni a bukást is. Az Attila méltó módon zárja le ezt a korszakot, és a hozzáadott értékek (karakterek fejlődése, nomád törzsek stb.) szintén rendben vannak.

GRAFIKA **90%**

HANG **90%**

JÁTÉKÉLMÉNY **85%**

PRO

A népvándorláshoz köthető új játékelemek beváltak, a csatafelület még mindig lenyűgöző, és Attila hunjai is tarolnak.

KONTRA

A családfa helyett egy az egyben jöhetne a Crusader Kings felülete, és néhány apróbb bug, botlás még mindig van.

88%

persze látványos, csak az admirálisi szerep sosem jött be igazán. Az ostromok viszont mindenért kárpótolnak. Kezdjük talán ott, hogy a térképen körülzárással eltöltött idő a falak, kapuk és az épületek állapotán tükröződik vissza, s ezt már odakinn is megcsodálhatjuk. Civilek a pályán felkiáltással nyugtázhatjuk azt is, hogy néhány lakó nem tudott idejében elrejtőzni. A dinamikusan terjedő tűz szintén szép látványelem lett, a lángok elharapózása tökéletesnek látszik – a taktikai haszna viszont csekély, mert az ellenség általában nem az épületek között van. Ami viszont dicsérendő, hogy a legutolsó falunak is vannak védőtornyai, és barikádokat emelhetnek a védők az utcákon, amelyeket támadó oldalról nem könnyű áttörni – a torlaszokhoz egyébként előre meghatározott pontok tartoznak, és csak a csata elején lehet a helyüket kijelölni.

AZ ÉLMÉNY UGYAN NEM TELJESEN ÚJ, DE REMEKÜL LEZÁR EGY ÉVTIZEDEKEN ÁTÍVELŐ TRILÓGIÁT.

Sok olyan apró dolog van, ami miatt ez az epizód szerethetőbb, mint az alapjáték: logikusabb például a seregek és karakterek fejlesztése (fa elrendezés, megnövelt méret). A hunoknál maradva, náluk a skillek és tradíciók összessége a zsákmányszerzést és a lovas harcmodort szorgalmazza. Több nyílvessző a tegezekbe, még hatásosabb távolsági támadás, gyorsabb lovak a csatatéren, és így áll össze egy félelmetes horda. A vándorlók ügynökei (felderítő, kém, pap) szintén rendelkeznek olyan tulajdonságokkal, amely a „szülőt", kvázi a hadsereget erősíti. Továbbá a seregek új, fontos paramétere lett az integritás, amennyiben pedig a brigád elkezdene széthúzni,

jöhet a tizedelés, és ez egy időre rendet tesz a fejekben. Jelzem, az emlékezetemben római hagyományként él a decimálás, bár itt minden nép alkalmazza.

NINCS HAL SZÁLKA NÉLKÜL

A Rome 2 annak idején optimalizálási gondokkal küzdött – nos, a TW: Attiláról szintén lehet ilyen híreket hallani, bár nálam vajsimán futott. Néhány kisebb bugba belebotlottam, például eltűntek az egységkártyák az egyik körben, és csak az építés módba átlépve, majd visszatérve jöttek elő újra. A körváltások hosszúak, néha egy nemzetnél fél percig is áll a képernyő, és közben nem történik semmi – ez viszont lehet, hogy a sajtóverzió sara, mert ilyen visszajelzéseket máshol nem láttam. Továbbá jó lenne, ha az MI a diplomáciai kapcsolatoknál a földrajzi távolságokat is figyelembe venné – például az alán szövetséges miért hívja minden rühes körben a vandálokat háborúzni, amikor egy földrész van közöttük?! Mindazonáltal könnyű túltenni magunkat ezeken az apróságokon, ugyanis az Attila egy jól sikerült darabja a szériának. Még egy utolsó figyelmeztetés: ez az epizód a hardcore rétegnek lett kitalálva, tehát egyáltalán nem könnyű!

HŰSÉG ÉS BECSÜLET

Két értéket kísérj megkülönböztetett figyelemmel, az egyik az integritás a seregek paneljén (mert a kritikus pillanatokban lázadó haderő durva meglepetéseket tud okozni), a másik pedig a családfán a lojalitás. A polgárháborúk általában egy elégedetlen emberrel kezdődnek... A generálisokat jó ötlet például örökbe fogadni, és folyamatosan nyomni a Secure Royalty opciót a morgolódásokra – ahol ez nem használ, ott jöhet a bökő.

CSALÁDFA

A Dominion érték a családod befolyását mutatja (influence), tehát, hogy a teljes rokonság e mérőszámban hogyan aránylik a kívülállókhoz. A Control a politikai akciókból és az eventekre adott válaszokból tevődik össze, és a kiinduló értéktől viszonylag csak kis léptékekben ingadozik. A Control és a Dominion értéke adja a Powert. A skálán látható, hogy utóbbiból sem a túl nagy, sem a túl kicsi nem előnyös.

REJTŐZKÖDÉS, HALÁL

A lándzsás és egyéb közelharci egységek gyakran rendelkeznek speciális képességekkel, falanxszerű formációkkal, pajzsfallal, amelyek a mozgást jelentősen visszavetik, de óriási pluszokat adnak a közelharcban, legtöbbször a lovasság ellen. És hogyan juttasd őket a lovasok közelébe? A kulcsszó a rajtaütés: rejtőzz el az erdőben, hosszan elnyújtva az alakzatokat, hogy fennakadjon a lovasság a hálódban.

OSZD MEG ÉS URALKODJ

A két római birodalomnál rögtön tobozz, és ahol lehet, vedd meg a békét. Fizess bátran; a gazdaság bírja, és ha egy kisebb provinciát kifosztanak, ne rohanj egyből csatázni – várostól városig mozogva összpontosíts a környékre legalább két erős légiót. A későbbiekben központozd a határvédelmet, olyan városokban állomásoztass, ahonnan erőltetett menetben (forced march) minden környező települést elérsz.

APOTHEON

[IRTA OBO] **Az Alientrap Games játékában az Olimposz csúcsait vesszük célba, hogy jól móresre tanítsuk Zeuszt, amiért pusztulásra ítélte a halandókat. Kratos ámokfutása után most a bátor Nikandreostól kell rettegniük a halhatatlannak hitt isteneknek!**

Az ókori görög istenek híresen sértődékenyek, akik egyik pillanatról a másikra képesek teljesen begőzölni, óriási pusztítást hagyva maguk mögött. Ilyen a bölcs Zeusz is, aki ezúttal úgy döntött, hogy minden kapcsolatot megszakít a halandók világával, az isteneket az Olimposzra rendeli, és egyszerűen hagyja elsorvadni a Földet. A pusztulás gyors és kegyetlen: az égi kapocs szétverése után a mezők nem adnak több terményt, a vizekből eltűnnek a halak, az erdőkből üres kézzel jönnek vissza a vadászok, mindennek tetejébe pedig mind a föld, mind maga az ember megbolondul: földrengések és áradások kísérik az örökös vérontást. Csakugyan a végórákhoz értünk, gondolhatnánk, de nem minden isten ért egyet Zeusz döntésével, vannak, akik szeretnék helyreállítani a régi rendet. Az egyikük nem más, mint az Olimposz királyának hitvese, Héra, aki egy tervet eszelt ki arra, hogy ezt a tarthatatlan állapotot megszüntesse: le kell taszítani az istenek istenét. A feladat, talán mondani sem kell, nem könnyű, sőt lehetetlennek látszó, de a kiszemelt hőst nem olyan fából faragták, aki hátat fordítana népének, mikor éppen a legnagyobb bajban van. Ez a bátor harcos Nikandreos, ki Héra kérésének eleget téve tétovázás nélkül felkerekedik, hogy megmentse az emberiséget.

VIGYÁZZ, ZEUSZ, JÖVÖK!

Ezzel a felütéssel indít az Apotheon, és rögtön világos, hogy az antik

ADATOK

KIADÓ
Alientrap

FEJLESZTŐ
Alientrap

MŰFAJ
metroidvania

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
2014 (DRINKBOX STUDIOS)

Outland
2014 (HOUSEMARQUE)

szépirodalomból merítve egy hősi eposzt igyekszik elmesélni az Alientrap Games, egy egyszerű, de nagyra hivatott halandóról, aki szembe mert szállni a kegyetlen istenekkel népének védelme érdekében. A kaland során Dionból indulva Olimposz hegyét fogjuk megmászni, ahol összesen 11 istennel találkozunk, akik az ügyességünk, az eszünk vagy a harci tudásunk próbára tétele után segítenek utunkon. Persze nem mindenki áll az oldalunkon és támogatja a palotaforradalmat, vannak, akik hűen szolgálják a végső ellenfélt, Zeuszt, és csak a vérük árán adják meg magukat, míg mások a saját céljaikat fürkészik, és ezért nem adják be könnyen a derekukat – ám így vagy úgy, az akaratunkat érvényesíteni fogjuk.

A játék oldalnézetes formában tárul elénk, és a legegyszerűbben a metroidvania jelzővel lehetne leírni. Akiknek ez nem mond semmit, azoknak annyit kell tudniuk, hogy a program nagyobbacska, szabadon felfedezhető pályákra tagolódik, ahol jól jelölt helyen a történetet továbbgörgető feladat vár (ezeket nyilak mutatják, és a térképen is megjelennek), ám ha letérünk az ösvényről, mindenféle titkokat találunk. Jellemzően további szekciók vagy kincseket rejtő szobák lapulnak meg így, ezek megnyitásához pedig valamilyen kulcs vagy képesség kell, amit a történet vagy további barangolás során szerezhetünk meg. Az Apotheon betűre pontosan követi a zsáner eme sajátosságait, és éppen ezért csak egy nagyon sovány, négy-öt órás történetet kínál azoknak, akik nem néznek körül az egyébként változatos pályákon. Többek között az alvilágban, Apolló palotájában, Árész arénájában és Artemisz erdejében teszünk látogatást, valamint a hubként funkcionáló agora és az Akropolisz is minket vár. Felfedezni tehát érdemes, ha többet akarunk kapni a pénzünkért (könnyedén a duplájára tolhatjuk ki a játékidőt), de nemcsak az ár-érték arány miatt ajánlott ez, hanem azért is, hogy így jobb képességekre és felszerelésre tegyünk szert, ezekre ugyanis a finálé környékén nagy szükségünk lehet.

HARCOS LÉLEK

Nikandreos legjobb barátja a fegyvere, amivel a katonák és fenevadak százait, na meg az isteneket mészárolhatjuk le. Maga a harc mindösszesen pár gombot vesz igénybe: az egyikkel lesújtunk, a másikkal magunk elé emeljük a pajzsunkat, egy harmadikkal pedig elbukfencezünk a veszély elől. Egyszerűnek hangzik, és valóban az is, de a szépsége éppen ebben rejlik; nagyon precíz, nagyon kézre áll az irányítás, legyen szó akár kontrollerről, akár egérről és billentyűzetről, minden esetben pontosan azt csinálja a főszereplő, amit szeretnénk, és így az első perctől az utolsóig szórakoztatóak a párharcok.

KIHAGYHATATLAN METROIDVANIA-JÁTÉKOK PC-RE

GUACAMALEE!

Egész pontosan Guacamelee! Super Turbo Championship Edition, mivel eredetileg konzolra jelent meg, PC-re csak később, de legalább kibővített formában érkezett meg a kanadai DrinkBox Studiosnak hála, ráadásul kibővített változatban – és előtte már volt egy Gold kiadása is, de mi mégis inkább a „véglegeset" ajánljuk. Már csak azért is, mert a Guacamalee a műfaj egyik legkönnyebben emészthető változata, végtelenül egyedi megjelenéssel, a mexikói luchador birkózás világát gondolva tovább.

CAVE STORY

Habár kifejezetten későn, 2004-ben jelent meg, a Cave Story már a kiadása pillanatában instant klasszikussá vált. Két okból. Egy: teljesen ingyenes. Kettő: egész egyszerűen zseniális, és egyetlen ember, Amaja Daiszuke áll mögötte – és most gondolkodjunk el azon, hány független japán játékfejlesztőt ismer a világ. A Cave Story zseniálisan gyúrta egybe a pixelkorszak látványvilágát a modernebb játékmenettel. Több újrakiadást is megélt, így van fizetős, sokkal szebbb, tartalmasabb változata is. Ez PC-n Cave Story+ néven fut.

TESLAGRAD

A Teslagrad valamennyire kilóg a sorból, elsősorban két okból. Egyrészt a kora, másrészt a jelentősége miatt: szinte még csak most, egész pontosan 2013 decemberében jelent meg, így talán még korai lenne klasszikusnak hívni. Másrészt a Teslagrad nem a hagyományos értelemben vett metroidvania, már csak az ábrázolásmódja miatt sem, hiszen a szokásosnál jóval több erőforrást áldoztak a külsejére. Ennek persze meg is lett az eredménye, a Teslagrad messze minden idők talán legszebb metroidvania játéka.

A küzdelmeket színesíti, hogy egy rakás fegyver áll a rendelkezésre: kardok, tőrök, dárdák, kések, kalapácsok, parittyák, bombák és nyilak, illetve ezek különböző permutációi és legendás, híres mesékből előugrott változatai, melyek mind másfajta ritmust kívánnak meg a játékostól. Egy dárdával például csak távolról érdemes próbálkozni, egy kalapácsnál pedig számolni kell, hogy sokáig tart, míg lendítünk, de cserébe ez az egyik legerősebb eszközünk.

A fegyverek hátránya, hogy egy idő után elhasználódnak, és valahogy mindig a legváratlanabb, legrosszabb helyzetben mondják be az unalmast (egy csík mutatja, mennyi szufla van még bennük), de ennek is van jó oldala, ekkor ugyanis kénytelenek vagyunk stratégiát váltani, ami felpezsdíti a harcot. Ehhez aztán hozzájön még az, hogy a mestereknél jó pénzért fejleszthetjük a tudásunkat az egyes fegyvernemekben, hatékonyabbá téve használatukat, valamint itókák egész patikájával rendelkezünk, amik további segítséget adnak, felturbózva csapásainkat, az alvilágból segítőket toborozva, vagy szimplán pótolva az elvesztett életerőnket. Az egész harcrendszert az állóképesség mutatója teszi teljessé, ami gondoskodik arról, hogy ne eszetlen hadonászás legyen a játék, hanem valamilyen taktika is kerüljön az ütközetekbe.

Igazi csoda radar alól: az Apotheon megjelenését nem övezték fanfárok, pedig egy igazi gyémántra bukkantunk a képében.

Az Alientrap Games jó munkát végzett a harcrendszerrel, és úgy összességében magának a játéknak a kialakításával, láthatóan átgondolták, mit csinálnak – sajnos azonban nem tökéletes az élmény. Két nagyobb, bár egyáltalán nem tragikus hibát tudok megemlíteni: az egyik, hogy az ellenfelek nem túl változatosak, négyöt variáció ismétlődik pályáról pályára, minimális eltérésekkel, hamar kiismerhetővé téve őket, a másik pedig az, hogy alapbeállítások mellett nincs nagy kihívás; első, de maximum második nekifutásra teljesíthető minden bossharc.

A fejlesztők mentségére szóljon azonban, hogy utóbbit némileg orvosolják, felkínálva két, keményebb nehézségi szintet, egyet rögtön a játék elején, és egyet a második végigjátszásra. Ezeket használva az ellenségek már nagyobb életerővel és komolyabb ütésekkel szállnak ringbe, és képesek Nikandreos támadásait félbeszakítani, illetve az életerő sem termelődik vissza, az epikus történethez valamivel jobban passzoló kihívást nyújtva így. Érdemes még megemlíteni, hogy van egy feleslegesnek ható multiplayer mód is, ahol ketten csaphatunk össze különböző arénákban, ám ez csak offline működik, és kizárólag egy kontroller – második szett egér / billentyűzet megléte esetén.

ISTENI

Az Apotheon az év első meglepetése nálam. Kifejezetten szórakoztató, a végigjátszást változatos feladatokkal megtömő, és ezért a frissességét végig megőrző játék, ami nem utolsósorban a szemnek is kedves. Külön erről nem beszéltem a teszt során, de muszáj legalább említés szintjén kitérni a grafikára, ez ugyanis az ókori görög vázákra festett ábrák minden sajátosságát büszkén viseli, egyedi látványt kölcsönözve ennek az indie gyöngyszemnek. Persze nem tökéletes az edény, itt-ott repedések csúfítják, de a nagy egészet nézve ezek csak kisebb hibák, amik felett könnyedén szemet lehet hunyni, hogy aztán felhőtlen szórakozásban legyen részünk, miközben látogatást teszünk a mitológia csodás világában. Ne hagyjátok ki!

ÉRTÉKELÉS

OBO

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Athlon X2 5200, 1 GB RAM, DirectX 9.0 VGA, 3 GB HDD

Az Apotheon gyönyörű tálalásban és változatos játékmenet mellett mesél el egy, az ókori görög szépirodalom által ihletett történetet egy bátor harcosról, ki szembeszállt az istenekkel.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Végig izgalmas, változatos játékmenet, szórakoztató harcrendszer, szép, stílusos grafika.

KONTRA

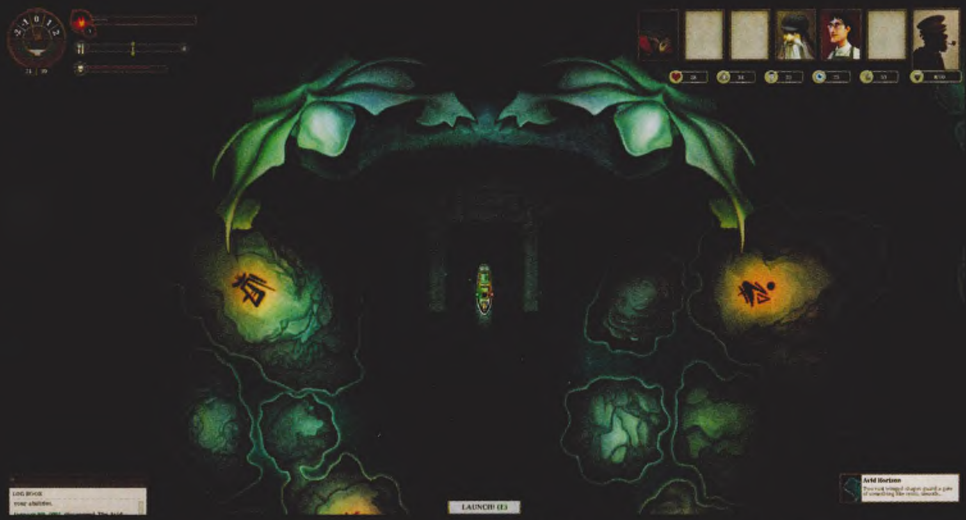
Nem elég változatosak az ellenfelek, és a játék is túl könnyű.

85%

SUNLESS SEA

[IRTA WILSON] ***Az FTL sikerén felbuzdulva egyre többen mernek nagyobb költségvetésű roguelike játékkal próbálkozni a játékipar fősodrában is – a Sunless Sea viszont nem szimpla próbálkozó, hanem egyenesen a műfaj egyik legjobbja.***

Szólítsatok Ishmaelnek. Néhány évvel ezelőtt – nem számít már, pontosan mikor –, minthogy pénzem alig volt, úgy döntöttem, hajóra szállok, és felfedezem a világ víz borította részeit. Melville hőse persze nem tudhatta, hogy idővel a víz borította világ fogalma teljesen új értelmet nyer, legalábbis ha a történelem úgy alakult volna, mint ahogy azt a Failbetter Games elképzelte. Ha a csapat neve nem mond semmit, az nem annyira meglepő: a 2010-ben alapított brit brigád eddig csak egyetlen játékot követett el, azt is a böngészős kalandcímek azon műfajában, aminek a létezéséről valószínűleg szintén nem volt fogalmad. Pedig a Fallen London nem akármilyen darab: egy különleges, leginkább a „Kaland-játék-kockázat" könyvekre emlékeztető, vizuálisnak nehezen nevezhető élmény egy olyan világgal, ami láttán még a manapság egyre népszerűbb weird fiction műfaj legnagyobbjai is elégedetten csettintenének. Feltéve, ha túlélnék azt, amikor a fél világ leköltözik a föld kérge alá...



NAPOM, HOLDAM

A Sunless Sea Londonjával és a környező vidékkel ugyanis ez történt. 1888-ban járunk, London az ötödik város, amit az évszázadok alatt egy seregnyi denevér lehúzott a felszín alá, a Neath nevű alvilágba, hogy Fallen (azaz bukott) Londonként próbáljon talpon maradni egy hatalmas óceán, Unterzee közepén. Az Unterzee szinte határtalan: sötét, mindenhol gonoszt, vészt, veszedelmet és őrültséget rejtő vidékén aprócska szigetek és az azokon boldogulni próbáló túlélők lesik a habokat, és várják az odatévedő tengerészeket – ki tárt karokkal, barátsággal, ki kivont karddal, ki pedig olyan elmebeteg helyzetekkel, mely láttán egyértelmű, hogy a Sunless Sea világa minden, csak épp nem normális.

Ott van például Nuncio szigete, melynek közepén egy hatalmas, koronát viselő postás emel egy patkányt a magasba; az északi jéghegyek, melyek nemcsak a hajókat tudják elsüllyeszteni, de beszélni is hajlandók az utazókkal; a legénység sorai közé tartozó patkányok, akik képesek helyrepofozni az egészségtelen hangokat adó hajómotort; a múmiaemberek földdarabja, ahol gézbe csavart figurák várják a csempészek által odahordott eleséget. Vámpírok, démonok, kalózok, utcalányok, kincsek, rejtélyek, pletykák, váratlan fordulatok, élet-halál helyzetek, lovecrafti szörnyek – a Sunless Sea világában nem nagyon van olyan ember, állat vagy lény, amely ne akarna megölni téged.

ADATOK

KIADÓ
Failbetter Games

FEJLESZTŐ
Failbetter Games

MŰFAJ
roguelike

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

FTL: Faster Than Light
2012 (SUBSET GAMES)

Star Command
2013 (WARBALLOON GAMES)

VITORLÁT BONTS

Apád hamvait keresed? Esetleg össze akarsz szedni annyi pénzt, hogy megvedd a bukott London egyik villáját, hogy ott húzd le életed hátralevő részét? Szimplán csak meg akarod ismerni az Unterzee minden titkát? Te döntöd el, hogy mi az életcélod: a Sunless Sea igazából erről, a teljes szabadságról szól, hiszen nincs a szádba rágva, hogy merre mész és mit csinálsz. Két dolog biztos csupán: van egy hajód, és van egy kisebb adagnyi élelmed és üzemanyagod. Hogy ezzel hova és meddig jutsz el, már a te dolgod.

A Sunless Sea ugyanis szerep-, kaland-, sandbox- és roguelike játék egyszerre. Legközelebbi rokona az FTL: Faster Than Light, a 2012-es év egyik legfantasztikusabb élménye, amely a Sunless Sea-hez hasonlóan szintén a Kickstarteren kezdte az életét, és az első sikeres, az ígéreteit

maximálisan teljesítő projekt volt. A kettő között igazából két különbség van. Az egyik, hogy itt nem az űr, hanem egy fantasy- és horrorelemekkel bőségesen átitatott viktoriánus világ a helyszín, a másik, hogy az FTL-lel szemben itt nem lineáris az előrehaladás, hiszen nincs is világmegváltó feladat, csak egy távoli végcél, amit vagy elérsz, vagy nem. Utóbbi nem a játék végét jelenti, csak egy állomást: roguelike lévén a halál itt mindennapos jelenség, amely ugyan ténylegesen megfoszt szinte minden földi javadtól, viszont a következő próbálkozásra már tapasztaltan érkezel. Újra és újra és újra.

Úgy tűnik, hogy ha roguelike-ra gyűjtenek a Kickstarteren, annak szinte mindig egy fantasztikus játék a végeredménye.

A csavar az, hogy a halál nagy segítőtárs tud lenni, hiszen minden elpatkolás után kiválaszthatod, milyen hagyatékot hagysz hátra magad után utódodnak. Leadod a pénzed egy részét, így tömöttebb zsebbel vághatsz neki a következő etapnak? Esetleg a legénységed egy tagját tereled az új bárkádra? Ne adj isten a legértékesebb dolgot, az alapjáraton tök üres térképed kitöltött részeit adod át az utókornak? Mindegyik segít, mindegyik hasznos, és előbb vagy utóbb mindegyiket látni fogod – még ha az Unterzee egészét nem is. Ez már csak azért is lehetetlen, mert ugyan ezernyi nevesített helyszíneire újra és újra visszatérhetsz, de nem biztos, hogy pontosan ugyanott lesznek az ismerős földdarabok. A világ minden újrapróbálkozás után kicsit átrendeződik, ha nem is drámaian, de pont annyira, hogy a főbb helyszíneket – például Londont – leszámítva egy-két dolog ne feltétlenül legyen mindig egy adott helyen.

Miért kell ez a minimális véletlenszerűség? Egyrészt a roguelike műfaj szabályai miatt, másrészt mert a Sunless Sea semmilyen szempontból nem hagyományos játék.

Látszólag baromi egyszerű: 2D-s játéktérén egyetlen aprócska hajót kell irányítani az ismeretlen vizeken, tulajdonképpen két dologra figyelve: hogy mindig legyen elelség a legénységnek, és elég üzemanyag a raktárban. Ha az előbbi elfogy, még nincs akkora vész, egy-két napig a legvéznább matróz is kihúzza – egy kikötőben, vagy a portékáit méregdrágán áruló kereskedelmi hajókon lehet utánpótlást találni (de egy kalózbárkát elsüllyesztve, vagy egy tengeri szörnyet lenyomva is van esély elemózsiára bukkanni), végső esetben pedig még a kannibalizmus is választható lehetőség. Az igazán nagy baj az, ha nincs, ami meghajtsa a hajómotort. Az Unterzeen nincsenek vitorlások, és a sodrás is csak kis eséllyel tud elvinni menedékbe. Hajtómű nélkül viszont nincs világítás, világítás nélkül nincs fény, fény nélkül nincs biztonság: a legénység előbb vagy utóbb megkattan, és egy őrült ember kiszámíthatatlan dolgokat csinál – felgyújthatja a hajót, lemészárolhatja a társait, vagy félelmében akár elkezdheti lerágni a saját végtagjait. Egy rossz döntés, egy átgondolatlan lépés, egy rosszul kiszámított út is a véget jelentheti; az élettől megfoszthat egy tengeri rémség, egy kalóz, vagy a teljesen kiapadt raktárkészlet is...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9.0 VGA, 700 MB HDD

A Sunless Sea talán a legjobb mainstream roguelike játék az FTL óta. Világa végtelenül egyedi, írott szövegei súlyos díjakat bezsebelő könyvek színvonalával vetekszenek, könyörtelen, szadista játékmenete pedig magához láncol.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Zseniális, utánozhatatlanul egyedi világ, addiktív játékmenet.

KONTRA

Sokakat kizáróan komoly nyelvezet, az újrakezdések első szakasza monoton.

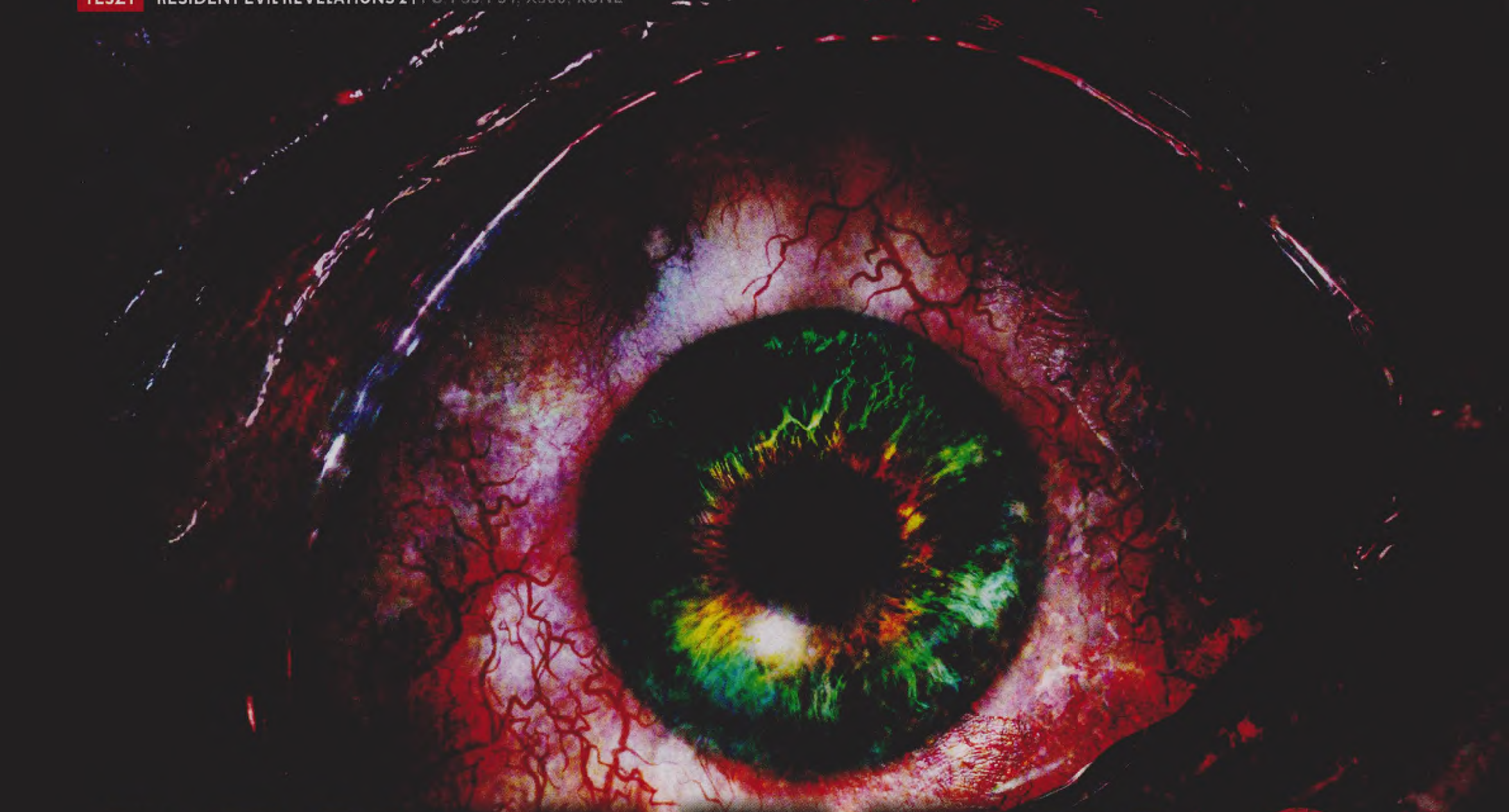
85%

TENGERI VESZEDELEM

Mit tehetsz akkor a túlélés érdekében? Például gyarapíthatod a vagyonodat. Ez jelenthet tényleges pénzt is (amit elkölthetsz a kereskedőknél, de például a legénység bővítéséhez is szükséges), és jóval absztraktabb fizikai és nehezen bekategorizálható dolgokat is. Mondjuk egy urnányi lelket, egy nyugodt éjszakát (amely lenyomja a legénység félelemmutatóját), egy misztikus érmét, egy ősi vallási könyv lapjait, meg igazából bármit, ami csak a weird fantasy műfajába belefér. Ezeket számon tartani és értelmezni egyáltalán nem egyszerű dolog, főleg, mert a Sunless Sea ezen része rengeteget merít a kifejezetten komplex táblás stratégiai játékokból.

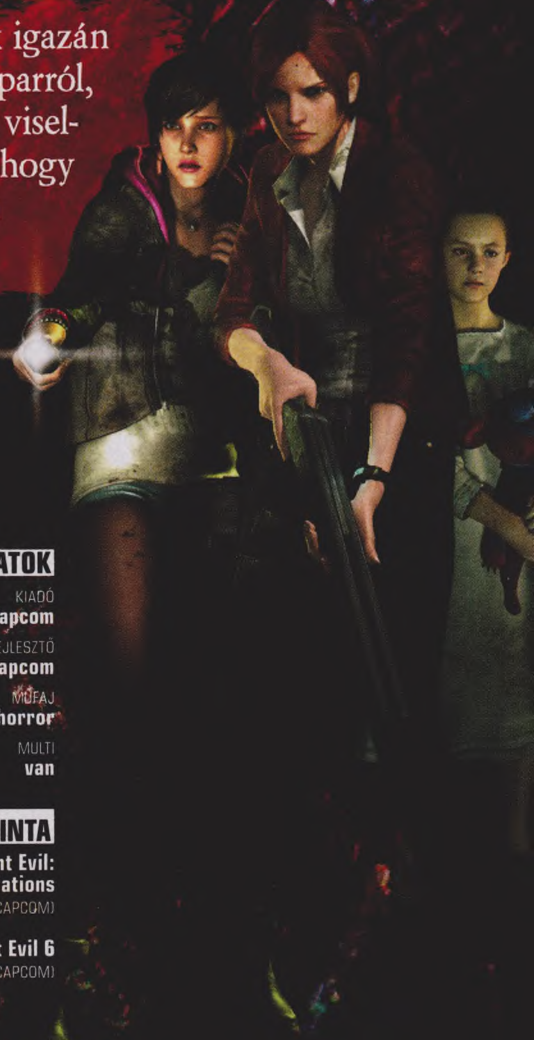
A nagyobb probléma a tálalás: bár a játéktér és a térkép rajzolt, minden más lényeges dolog – így a szereplőkkel való diskurzus, a szigetek bemutatása – viszont szövegesen zajlik. Két dolog elképesztő a játék kapcsán: egyrészt az írott szöveg mennyisége (bőven túl van a negyedmillió karakteren), másrészt annak a minősége. Döbbenetesen stílusosak a leírások, amik 2-3 szóval is olyan hangulatot tudnak teremteni, mint más videojátékok csak méregdrága effektekkel és súlyos embermunkával. Ennek persze az az ára, hogy a Sunless Sea igazi élvezetéhez kifejezetten magas szintű angol nyelvtudás szükséges, hiszen a viktoriánus világhoz passzoló szó- és nyelvhasználat kifejezetten nehezen fogyaszthatóvá teszi az amúgy ténylegesen zseniális szövegkönyvet. Ám ha valamiért, ezért tényleg megéri szótárazni: olyan egyedi, semmihez sem hasonlítható élmény ez, amely sokkal többet tesz a videojátékok szélesebb körben való népszerűsítéséért és jobb elfogadottságáért, mint egy hollywoodi látvánnyal és narratívával próbálkozó, lélektelen kirakatjáték. Hív a tenger, hív az Unterzee: szállj hajóra. Nem fogod megbánni.

Videojáték formájában még sose született ehhez hasonló világ: ebből a szempontból nézve tényleg korszakalkotó egy darab.



RESIDENT EVIL™ REVELATIONS 2

[ÍRTA WILSON] Epizodikus, még azelőtt, hogy az epizodikus játékok igazán befutottak volna. Sok mindent el lehet mondani a japán játékiparról, csak azt nem, hogy képviselői az elmúlt tíz évben előrelátóan viselkedtek. Mégis egy japán kiadó tenyerelt bele a tutiba anélkül, hogy tudott volna arról: a modell nemcsak működik, de tökéletesen illeszkedik is a műfajba. Pedig igazából hazugság az egész.



A Resident Evil: Revelations első része ugyanis nem azért lett epizodikus, mert a Telltale által tökéletesített modell – ami igazából pont a Revelations után, 2012 végén futott be a The Walking Dead megjelenésével – lebegett a szemük előtt, hanem mert a célrendszer, a 3DS (a többi platformra csak később vitték át) hordozható konzol lévén nem lett volna túl ideális masszívan hosszú, nehezen letehető fejezetekből álló, platformidegen felépítésű és műfajú játékhoz. Ám az, hogy a programot 15-25 perc hosszúságú fejezetekre taglalták, majd az egészet megfejelték egy több szálon futó történetvezetéssel, megoldotta a legégetőbb kérdést. A folytatás azonban nem 3DS-re készült, célzottan nagygépeket (PC-t és konzolokat) készült betámadni, így a fejezetek hossza miatt már nem kellett aggódni, az epizodikusság viszont érthetetlen módon maradt: a Revelations ugyanis valójában egy teljesen hagyományos Resident Evil-játék, ahol a szétszabdaltság, az egyes részek négy hétre való szétszórása igazából két célt szolgál. Egyrészt, hogy a szokásosnál többször maradjon a köztudatban (hiszen az online lapoknak minimum négyszer kell elővenniük), másrészt így az árcímke is vonzóbb lehet, lévén akár darabokban, 5 eurós egységáron is be lehet zsákolni a négyfelé vágott történetet.

Az első epizód nem váltotta meg a világot, de kellemes kikapcsolódás volt az akcióorientált fő epizódok mellett.

FORTRESS

A Revelations 2 szerencsére nem elődje közvetlen folytatása, így egyáltalán nem szükséges ismerni az ottani eseményeket – a név igazából csak azért kellett, hogy vele együtt jöjjön a forma (a felépítés és a játékmenet), illetve hogy ne kelljen minden áron

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
túlélőhorror

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Resident Evil: Revelations
2012 (CAPCOM)

Resident Evil 6
2012 (CAPCOM)

LÁTHATATLAN VISSZASZÁMLÁLÁS

A Revelations 2 tartja magát a hagyományokhoz, így megtalálható benne az a két extra játékmód is, aminek épeszű ember nem nagyon esik neki, csak a legelkötelezettebb rajongók, és azok, akik a lehető legtovább szeretnék elnyújtani az egyes epizódokat. Ez az Invisible és a Countdown mód; előbbiben láthatatlanok az ellenfelek (!), így meg kell őket világítani, vagy eltalálni, hogy felbukkanjanak, utóbbiban pedig időre megy minden, ezért folyamatosan mozogni kell előre, és nem szabad elvesztegetni egy másodpercet sem feleslegesen. Sok sikert!

beletuszkolni a lassan két évtizedes múlttal rendelkező széria szövevényes történetébe. Utóbbi igazából azért furcsa állítás, mert ez pont két számozott RE közé ékeli be magát: a Resident Evil 5 és a 6 eseményeivel párhuzamosan zajlik a nem éppen mindennapi sztori, de már a Revelations csöppet sem szeretetteljes incidensét követően.

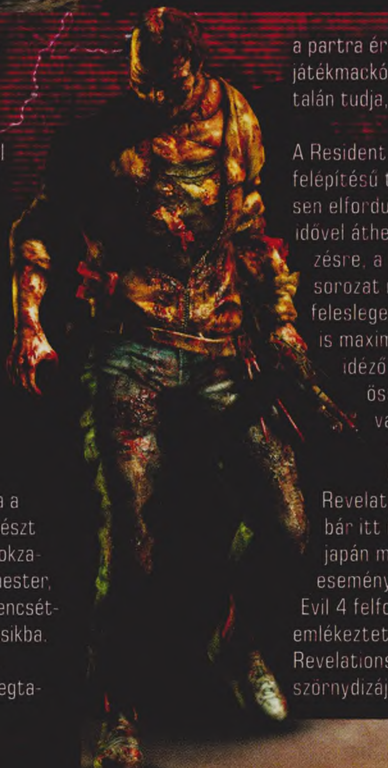
Főszereplőből ezúttal például rögtön négy van, akik két főből álló csoportokban, egymástól nagy tér- és időbeli távolságban barangolják be ugyanazt a vidéket. A sztorit Claire Redfield, RE-veterán (1998 óta sodródik az árral) nyitja, aki a bioterrorral harcoló Terra Save vállalat partiján készül ejtőzni, mikor egy fegyveres csoport betör, és barátnőjével, a legendás Barry Burton csemetéjével, Moirával együtt elragadják. Egy koszos, dohos, pinceszerű börtönben térnek magukhoz, a karjukon egy színes karperec, a fejükben pedig káosz. Nem tudják, hol vannak, miért kerültek ide, és hogy egy ismeretlen női hang miért zagyvál érthetetlen dolgokat a karperecbe épített hangszórón keresztül.

Az biztos, hogy nem ez lesz életük legjobb vakációja, hiszen a börtönről kiderül, hogy valójában egy a semmi közepén lévő sziget elhagyatottnak látszó kutatólaborja, ahol az omladozó cellák és termek szinte minden négyzetcentiméterén fertőzöttek, életre kelt hullák és egyéb rémségek vadásznak azon kevés élőre, akik karpereccel a csuklójukon, Claire-ékhez hasonlóan pottyantak a földdarabra.

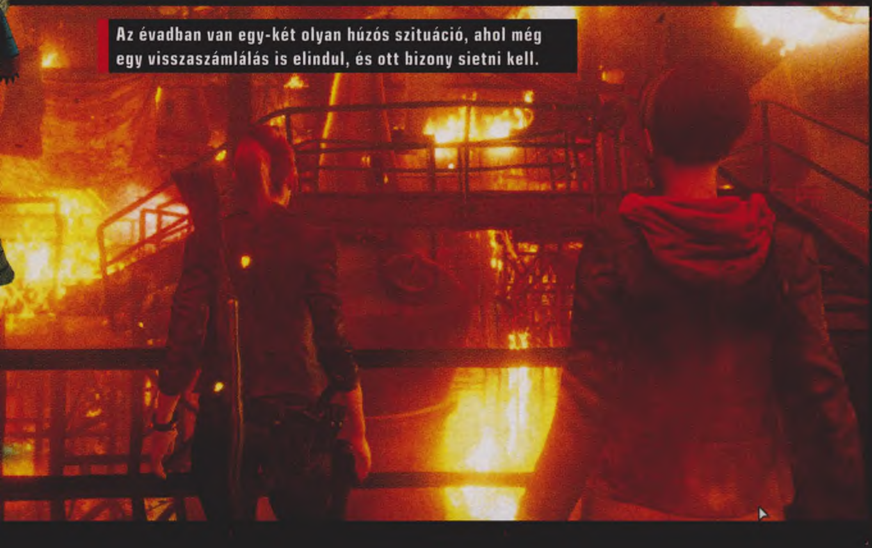
A Battle Royale-játéknak persze komoly tétje van: egyrészt már maga a túlélés is lehetetlennek látszik, másrészt rövid időn belül kiderül, hogy ama titokzatos hang tulajdonosa egyfajta játékmester, aki kénye-kedve szerint tereli a szerencsétleneket egyik halálos helyzetből a másikba. Claire és Moire így két dolgot tehet: harcolhatnak, és megpróbálhatják megtalálni a szigetről kivezető utat.

LÁNYA APJA

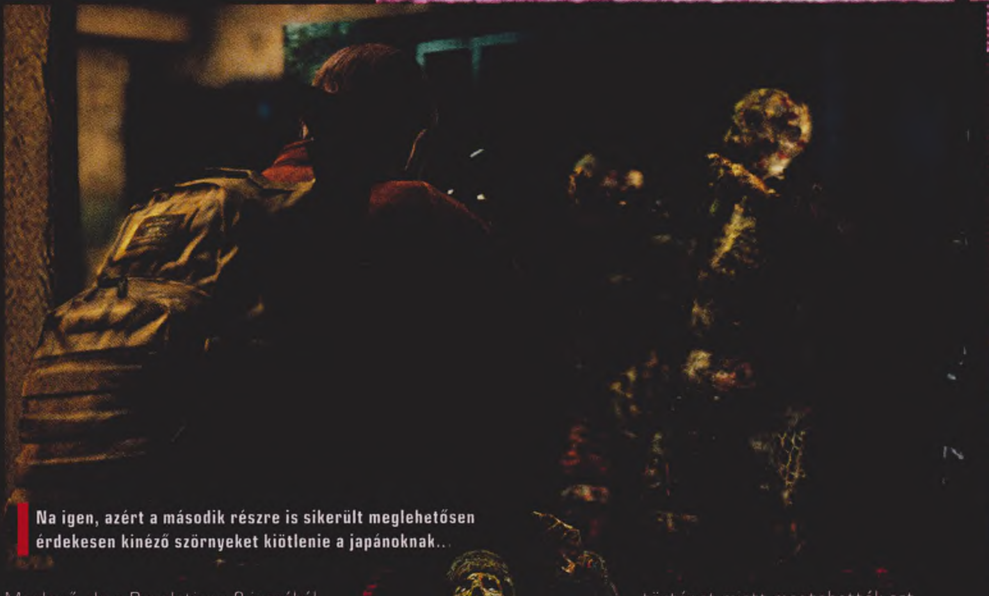
Ők tehát egyértelműen nem önszántukból csöppennek a rémségek szigetére, Barry Burton viszont céltudatosan vetődik a partokra: miután megtudja, hogy lánya eltűnt, vad keresésbe kezd, és a szálakat felgöngyölítve jut el ide, hogy megpróbálja kihúzni a csávából szeretett csemetéjét. A feladatot nem egyedül kell megoldania: a partra érést követően belebotlik egy játékmackót szorongató kislányba, aki talán tudja, hogy hol lehet Moira.



A Resident Eviltől szokatlanul egyszerű felépítésű történet persze szélsebesen elfordul a szokásos panelek felé, így idővel áthelyeződik a hangsúly a fertőzésre, a kutatóállomás titkaira, és a sorozat rettenetesen szövevényes, feleslegesen túlbonyolított, továbbra is maximálisan a B- és ZS-filmeket idéző univerzumára, és annak összes olyan elemére, amit valamilyen érthetetlen okból minden egyes Resident Evilbe bele kell tuszkolni. Valamiért a Revelations 2-ben ez mégsem zavaró: bár itt is vannak bőven a szokásos japán manga- és anime-világot idéző események, nyoma sincs a Resident Evil 4 felfoghatatlanul őrült lezárására emlékeztető részeknek, vagy az első Revelations vállalhatatlanul borzalmas szörnydizájnjának.



Az évadban van egy-két olyan húzós szituáció, ahol még egy visszaszámlálás is elindul, és ott bizony sietni kell.



Na igen, azért a második részre is sikerült meglehetősen érdekesen kinéző szörnyeket kiötlenie a japánoknak...

Meglepő, de a Revelations 2 igazából úgy szórakoztatóbb és frissebb, hogy játékmenetét tekintve egy dekányit sem változott az elmúlt pár év Resident Eviljeihez képest. Még mindig erősen lövöldözésorientált akció-kalandjáték, ahol szűk folyosókon és kisebb-nagyobb termekben kell megtalálni a továbbjutás kulcsát – ez szó szerint lehet egy kulcs, de egy lezárt ajtó, vagy egy elmozdítható terepakadály is. Az első epizód mondjuk ebből sokat nem mutat, hiszen alig két helyszínből áll: a közepes méretű börtönből, illetve az azon kívül található erdős rész egy aprócska szeletéből, és az ott megcélozandó adótoronyból. Claire-éknek ide kell eljutnia, hogy elküldhessék azt a rádióadást, amely Barryt a szigetre vezeti.

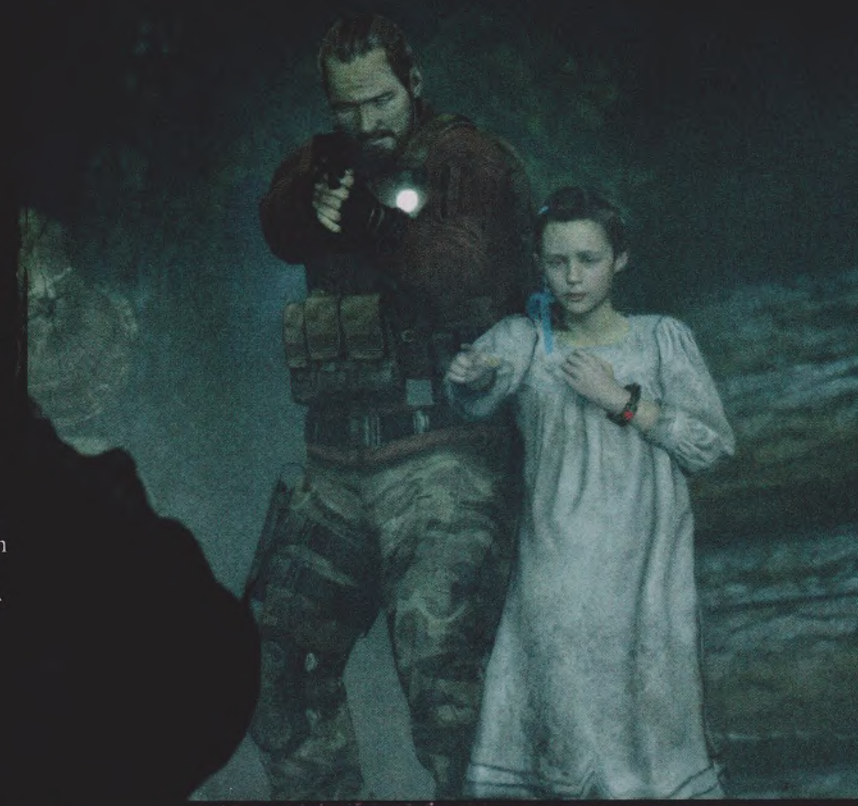
A Capcom ezt persze ügyesen oldotta meg, hiszen a párhuzamos történetvezetés, illetve a nyomkövetésre hangolt történet miatt megtehették azt, hogy a helyszíneket kétszer is felhasználják, mind a két csoport esetében. Ez valamiért működik, egyáltalán nem unalmas újra bejárni ugyanazokat a termeket, már csak azért sem, mert akadnak az egyes szereplőkhöz szabott részeik is. Például van olyan magaslat, amit Claire és Moira sehogy sem tud elérni (így nekik az ezzel szemben lévő rejtekhely felfedezése jut), viszont Barry már van olyan magas és erős, hogy ez neki ne jelentsen problémát, így ráteheti a kezeit azokra a cuccokra, amikre a hölgyek nem.

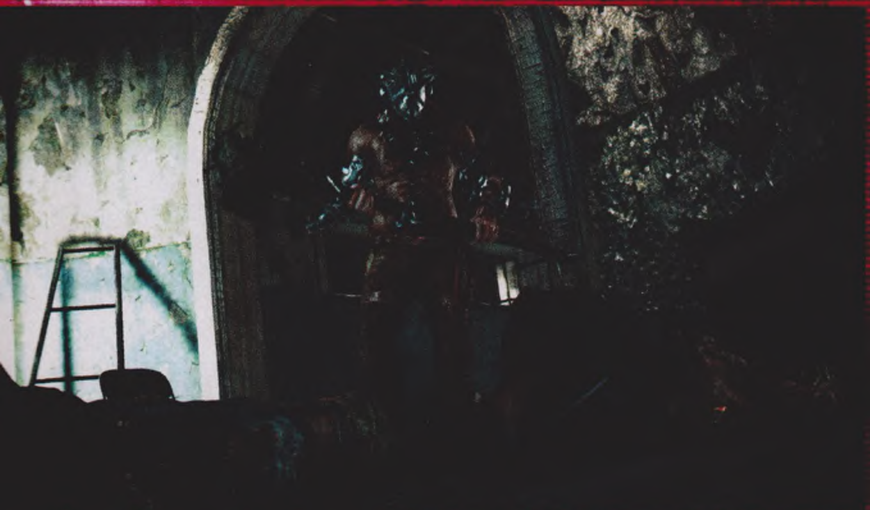
MINDENKINEK A MAGA JUSSA

Ez a metroidvania-vonulat igazából csak azért működik, mert az egyes karakterek nem csupán személyiségükben térnek el egymástól, de a képességeiket tekintve is. Claire értelemszerűen ugyanaz a harcos amazon, mint eddig: hűséges pisztolyával, kacér gépfegyverével, brutális shotgunjával egy két lábon járó hadsereg, aki minden akadályt le tud győzni. Moira már egyáltalán nem ennyire talpraesett, sőt, egy gyerekkori trauma miatt képtelen lőfegyverhez nyúlni, így az első epizódban gyakorlatilag a két lábon járó zseblámpa szerepe jut neki, mivel csak ő tudja megvilágítani az utat Claire előtt, és később is csak egy csépelésre, illetve a léccel lezárt ajtók felnyitására alkalmas pajszert hajlandó a kezébe fogni. Hasonlóan magatehetetlen a

VÁR A HORDA

A Revelationsben debütált, majd a Resident Evil 6-ban átütő sikert arató Raid mód természetesen itt is megtalálható. Ez lényegében egy döbbenetes mennyiségű küldetéscsomaggal rendelkező horda-mód, ahol vagy adott számú ellenfelet kell leölni, vagy megvédeni egy területet. A dolog pikantériája, hogy mindig van valami nehezítő kihívás (például időkorlát), vagy valami specifikus előfeltétel (mondjuk egy konkrét karakter használata). Az irányított főhős szintet lép, ugyanúgy képességeket szerezhet, fegyvert fejleszthet, mint a kampány résztvevői (hiszen itt is ők küzdenek). Vannak napi missziók is, hamarosan pedig az online kooperatív mód is bekerül, így ha letudtad a kampányt, itt még simán eltölthetsz akár száz órát is, mire megszerzel minden fegyvert, minden skillt. Ha pedig lusta vagy, kinyithatod a pénztárcádat: a mikrotranzakciók révén akár valós pénzért is felboostolhatod az arzenálodat.





FOLYTATJUK... MOST!

Az utolsó epizódok során két olyan csavar is van a történetben, amire a játék nem ad magyarázatot... legalábbis ingyen, a kampány epizódjain túl ugyanis két extra küldetés is megvásárolható. Ezek az egyenként 45-60 perces felvonások pont e hézagokat töltik ki. Az első bónuszepizód ráadásul az egész Revelations 2 egyik legjobbja, mert olyan, a roguelike műfaját idéző szabályok közé tereli a játékmenetet, amire a sztoriban, sőt, talán egy korábbi RE-epizódban sem volt példa.

mackós kislány, Natalia is, aki harcolni maximum csak egy, a földön heverő, kábításra alkalmas téglával tud, cserébe viszont, ha guggol, a falakon keresztül is látja a közelben lévő ellenfeleket. Utóbbinak igazán a játék legfantasztikusabb szörnye esetében van nagy jelentősége, aki nemes egyszerűséggel láthatatlan mindenki számára, és csak Natalia iránymutató beszólásaival lehet valamennyire megsaccolni, hol lehet. A sort záró Barryt pedig a sorozat rajongóinak nem kell megmutatni: igazi kemény legény, aki aztán tényleg minden helyzetben fel tudja találni magát.

Ebből már le lehetett szűrni, hogy a Revelations 2 maximálisan kooperatív élmény: mindig van egy társ az oldalunkon, legyen az a gép, vagy ismerős által irányított – ennek ellenére a PC-s változatból az offline co-op kimaradt, jelen sorok írásakor csak egy rajongói moddal működik valamennyire, de a Capcom már dolgozik az ügyön. A mesterséges intelligencia azonban nagyon jól végzi a dolgát, tízből maximum egyszer keveredik halálos szituációba (akkor mondjuk úgy megy be az ellenfelek közé, hogy az ember eltörné mind a tíz ujját), és idővel még a harcból is ki tudja venni a részét.

A Revelations 2 hatalmas pozitív csalódás. Nem klasszikus, nem korszalakotó, egyszerűen csak élvezetes.

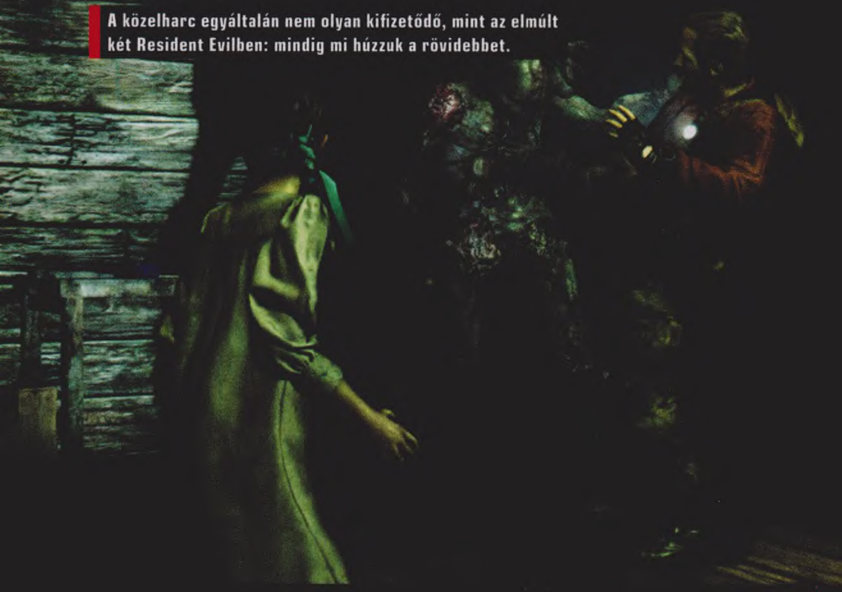
Utóbbihoz persze az kell, hogy megvegyük az erre szolgáló képességet. A karakterfejlesztés kizárólag a két fejezetre osztott epizódok szünetében érhető el; az erre szolgáló fa nem túl nagy, nincs rajta több két tucat skillnél, azok viszont legalább hasznosak. Növelik a reakcióidőt és az életerőt, megnyitják a kooperatív támadásokat, erősítik a különlegesebb képességeket.

Az ehhez szükséges valuta (a BP) szabad szemmel nem látható, csak a társkarakterek által megtalálható helyeken lévő drágakövek felvételével kaparintható meg, illetve a küldetések sikerességének fényében is automatikusan érkezik az egyenlegre.

Ez azonban nem a Revelations 2 egyetlen fejlesztési metódusa, hiszen most is van lehetőség maguknak a fegyvereknek a birizgálására is, sőt, ez igazából kötelező is a túlélés érdekében. Ehhez minden esetben fejlesztési csomagok kellenek, melyeket meg lehet találni fadobozok, hordók mélyén, de a legizmosabb darabok általában a lezárt ládákban rejlenek (amiket elég hülye módon kell kinyitni: a zárnyitós minijátékot akkor is le kell tudni, mikor a karakter nem álkulccsal, hanem egy pajszerrel próbálkozik...). Rengeteg extrát adnak: növelhetik a sebzést, a töltési és a tüzelési sebességet, csökkenthetik a visszarúgást, erősíthetik a pontosságot. Fegyvertípusonként változó a repertoár, és maguk a lőszerszámok is limitált mennyiségű fejlesztőfoglalattal rendelkeznek, így idővel azért át kell gondolni, mit is érdemes combosítani.

REZIDENSEN JÓ

A Resident Evil: Revelations 2 igazából pontosan azt hozza, amit várhattunk tőle: egy kellemes, színvonalas lövöldözést, aminek érezhetően jót tett az, hogy most nem volt egy kézi konzol korlátai közé szorítva. A pályák ötletesebbek, bár sivárak, ami a játék relatíve rondaságának és magának a helyszínnek tudható be, elvégre egy lepusztult, vasbeton börtönben nem érdemes cicomát várni, de azért még így is furcsa az a spártaiság, amivel a folyosókat, termeket, szobákat alkották meg a készítők. Ráadásul a PC-s változat esetében az optimalizációt sem sikerült eltalálni, sem a fix 30, sem a fix 60 fps-mód nem működőképes: még a legdurvább konfigon is 30-40 pontokat tud esni az fps-érték, főleg azoknál a részeknél, ahol rengeteg a füst- és részecskeeffekt. Ez persze korrigálható, és a Resident Evilöket sosem azért toltuk, mert olyan szépek lettek volna. Ez egy szolid, fejezetenként úgy kétórás csomag, annyira sok extra tartalommal, hogy a 15 órás kampányon kívül simán bele lehet rakni még ugyanennyit – az pedig egy fél játék áráért több mint korrekt, nem igaz?



A közelharc egyáltalán nem olyan kifizetődő, mint az elmúlt két Resident Evilben: mindig mi húzzuk a rövidebbet.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6700 / AMD Athlon X2 2.8 GHz, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce® 8800 GTS / AMD Radeon HD 3850, 23 GB HDD

Bár az első epizód nem túl jó, a későbbi fejezetek sokkal élvezetesebbek. A sztori persze most is bugyuta, mégis szórakoztató, ahogy maga a harc is.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kifejezetten élvezetes sztori, jó a párhuzamos történetvezetés, piszkosul élvezetes a harc, és a játék is olcsó.

KONTRA

Sivár helyszínek, gyenge grafika, felesleges epizodikusság.

80%

HOMEWORLD REMASTERED COLLECTION

[ÍRTA WILSON] **Ha a Remastered szó láttán az ellenkező irányba futnál, lassít kicsit: igaz, hogy az elmúlt hónapok során túlságosan is sok újrakiadás került a piacra, de olyan jó talán még soha, mint amit a Gearbox hozott össze.**

Egy legendás, esetlegesen több évtizedes múltra visszatekintő stúdió elvesztésekor mindig nagyon szomorúak vagyunk, több okból is: egyrészt ugye senki se kívánja a másiknak, hogy az utcára kerüljön (maximum csak a legnagyobb ellenségének), másrészt egy videojáték-fejlesztő csapat esetében mindig ott a kérdés, hogy mi lesz akkor azokkal a művekkel, amiket már befejeztek, amik már a piacra kerültek. Utóbbi igazából akkor releváns, ha valami klasszikus játékról van szó, amit már rég kivontak a forgalomból, a digitális boltokba pedig sohasem került fel. Ezer és ezer ilyenre tudunk példát: az elmúlt esztendő végéig a LucasArts-féle Star Wars-játékokra csak az eBayen lehetett rábukkanni (de a GOG végre megoldotta a dolgot), a LucasArts-kalandjátékok zöme is még mindig a fiók mélyén lapul, és a System Shock 2 digitalizálásához is több mint egy év, több tucat tárgyalás, és rengeteg munka kellett... és ezt az akadályt pont most nem tudta megugrani a No One Lives Forever, amiről csak hosszas utánajárás után derült ki, hogy nemcsak, hogy több cégnél vannak a jogok, de ezek egyike se akar időt és energiát szánni arra, hogy engedjenek az igazukból, és hagyják befejezni a Remastered kiadást. Valami ilyesmi volt a szituáció a Relic esetében is, amely alól egykori kiadója, a THQ halt ki, de mivel a Dawn of War-szériával akkora sikert aratott a gárda, mint amire a műfajban csak a Blizzard volt képes, ezért egy percig se volt kérdéses, hogy otthonra találnak. A játékaik esetében már nem volt ennyire egyértelmű a helyzet: a Warhammer a licenc miatt volt kérdéses, a Homeworldről pedig utoljára 2007-ben hallottunk, mikor a THQ próbálta meggyőzni a Sierrát / Vivendit a jogok továbbadásáról. Aztán jött a csőd. És a keselyűk.

ADATOK

KIADÓ
Gearbox Software

FEJLESZTŐ
Gearbox Software

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Gratuitous Space Battles
2009 (POSITECH)

Flotilla
2010 (BLENDO GAMES)

DÖGVÉSZ REÁD

Talán nem meglepő, de a Homeworld iránt mégse volt akkora érdeklődés, annak ellenére, hogy minden idők egyik legjobb értékelésével rendelkező, az egész műfajban maradandó nyomot hagyó klasszikusról van szó. Nem meglepő, mert a Homeworld nem egy fiatal széria: első része 1999 szeptemberében jelent meg, amit egy kiegészítő, 2003-ban pedig egy számozott folytatás követett, ám a Relic eladásával és a Sierra bukásával a Homeworld eltűnt a színről, és jogviták miatt senkinek se jutott eszébe feltámasztani. Bár az eredeti fejlesztőcsapat más név alatt megpróbált neki szellemi örököst készíteni 2007-ben, de nem jártak sikerrel, így a Homeworld feltámasztására kizárólag egy esély volt: a THQ csődje utáni aukció, ahol darabokban értékesítették az egykori kiadóóriás portékáit. Erre a franchise-ra mégis csak két licit érkezett: egy a független Team Pixeltől egy kifejezetten ésszerűnek tűnő, 700 ezer dolláros ajánlat képében, egy pedig attól, akire senki se számított – a Borderlandsnek köszönhetően megtollasodott Gearboxtól, amelynek volt ugyan tapasztalata befucscsolt, vagy elfeledett dolgok feltámasztásában (bár a Duke Nukem Forever azért tuti nem a stúdió történetének legjobb alkotása), de a műfajban nem. És közben csináltak még egy katasztrofális játékot (Aliens: Colonial Marines) is, úgy lerombolva a renoméjukat, hogy azt tanítani lehetne.

Na de hol a harmadik rész, kérdezhetnénk, meghozzá jogosan. A válasz? Tulajdonképpen készül: ex-Relic fejlesztők Blackbird Interactive néven alapítottak stúdiót, hogy Hardware: Shipbreakers néven elkészítsék a lélektani folytatását, ám a Gearbox a franchise felvásárlása után ezt is megszerezte, komoly anyagi támogatást adva a teamnek, akik most már használhatják a Homeworld nevet!

A Homeworld Remastered esete mégsem hasonlítható egyik Gearbox-incidenshez sem. A DNF-fel ellentétben itt nem egy befejezetlen játékot kellett egymástól független elemekből összepasszírozniuk, és az Alientől eltérően nem egy komoly szabályokkal rendelkező licenc korlátai között kellett új játékot készíteniük. A dolguk mindössze annyi volt, hogy fogják a két klasszikust, és a modern operációs rendszerekkel kompatibilissé tegyék őket – és ha már ott járnak, kicsit fel is javíthatják a grafikát, mert a kor azért rányomta a bélyegét. És pontosan ezt tették, csak épp sokkal jobban, mint azt bárki remélni merte volna.

Már 1999-ben is ámultunk az űrcsaták látványosságán, de a feljavított látványvilágnak hála az élmény megtöbbszöröződött!

VÁR AZ ŰR

Mondjuk ki már az elején: a Homeworld Remastered a legjobb újrakiadás, amit valaha csináltak. Legutóbb pont egy hónapja lehetett keseregni a Grim Fandango Remastered kapcsán, ahol a játék neve mögé csapott szócskából tényleg csak a minimum teljesült: az, hogy modern környezetben is fusson, és hogy digitális platformokon is elérhető legyen. Persze a GF esete különleges volt, a játék által használt technológia miatt nem lehetett többet nyújtani, a Homeworld esetében viszont nincs ilyen probléma, sőt. Igazából az lett volna a furcsa, ha nem csinálnak semmit vele a Windows 8 és a minimum HD-felbontás támogatásán túl, annak ellenére, hogy rajongói modifikációkkal még a 16 éves klasszikus is tud szép lenni, objektíven nézve is.

A Remastered viszont nemhogy szép, de egyenesen gyönyörű, ami a legjobban akkor jön elő, ha előtte az ember elindítja a csomag részét képező eredeti játékot is, ami pont olyan, mint a kilencvenes évek összes cucca: csúnya, legalábbis mai szemmel nézve, 3D-je kezdetleges, textúrái elnagyoltak, modelljei szögletesek, dinamikus fényeknek, részecskeeffekteknek pedig nyoma sincs. Aztán ha elindul a Remastered kiadás, jön a döbbenet, mert a felsoroltak gyakorlatilag mindegyike megtalálható benne. Akár 4K felbontáson is elindul, minden, kicsit megnövelt poligonszámú járművén mesés borítás van, és teljesen stabilan fut. Stabilan és jól: akinek kimaradt az eredeti, az meg se mondaná, hogy ez valójában nem egy 2015-ös új cím, hanem egy 1999-es régészeti lelet.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,2 GHz kétmagos processzor, 1 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800 GTS / ATI Radeon HD4800, 20 GB HDD

A Homeworld: Remastered a definitív újrakiadás, ami már-már remake. Egy időtlen klasszikus tökéletes felújítása, amit pótolni és újrajátszani is kötelező.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Csodás külső, pazar új kezelőfelület, fantasztikus játékmenet.

KONTRA

Hiányzik a kiegészítő, és a 3D-s játéktérben való koordináció még ennyi év távlatából is komoly megszokást igényel.

90%

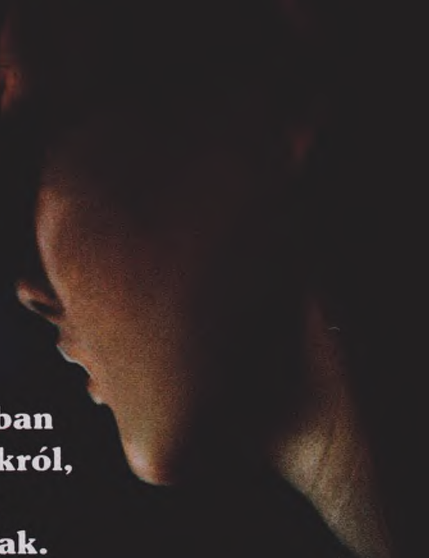
CSILLAGOK HÁBORÚJA

Ennek pedig kereken két oka van. Egy, hogy a Relic a jövőbe látott, és a Homeworld annyira előremutató volt, hogy a műfaj még mindig nem tudott drasztikus újdonságokat felmutatni az elmúlt 16 évben. Kettő: a Gearbox nem csak a külcsínt modernizálta, de a tálalás azon részét is, amiről mindenki elfeledkezik – a kezelőfelületet. Az első epizód a kor szellemét tükrözte, egész képernyős almenübe bújtatott építkezéssel és kutatással. A Gearbox megtehette volna, hogy ezt újratextúrázza, aztán munkájukat befejezettnek tekintve továbblépnek, ehelyett viszont kihajították az egészet, és csináltak egy vadonatújat. Olyat, amely sose navigál el a főképernyőről, és ott is szinte átlátszó, ízléses feliratként szerepel – és nemcsak az első, de a második epizód esetében is. Nehéz szavakkal leírni, hogy ez mennyivel könnyebbé és élvezetesebbé teszi a kifejezetten komplex játék kezelését, főleg az eredetit nem ismerők számára. Legyen elég annyi, hogy messze ez a Remastered kiadás legjobb része – na meg a tény, hogy a közös felület egyúttal közös motort is jelent, vagyis mind a két rész egy szinten mozog, és eredetileg hiába választják el őket évek egymástól, az egyesítés miatt anélkül lehet belevágni a folytatásba, hogy újra kellene tanulni az egész játékot. Vagy mondjuk a multiplayert.

A Homeworld jelentőségét az is jól példázza, hogy azóta se készült hozzá hasonló játék.

Mert az persze nem maradhatott ki. Bár jelen sorok írásakor még csak béta állapotban van, de tökéletesen működik, és itt is tetten érhető az egyesítés, hiszen a második Homeworldben bemutatott új frakciók is kiválaszthatók, így végre minden faj küzdhet egyetlen térképen. Valami csoda folytán ez még az egyensúlyt se rúgja fel nagyon, nem lehet azt mondani, hogy egyik oldal lényegesen erősebb vagy gyengébb lenne a többiekhez képest.

Tényleg tökéletes lenne akkor a Homeworld: Remastered? Majdnem. Hihetetlenül igényes, döbbenetesen tartalmas, cserébe viszont nagyon drága, a Steamen 32 euróért kérnek érte, és ami ennél is fájóbb, hogy a Homeworld kiegészítője nincs benne. A Gearbox szerint azért, mert az évek során elveszett a forráskód, úgyhogy be kell érnünk ennyivel. De ha az „ennyi" minden idők egyik legjobb stratégiai játéka minden idők legjobb újrafestésével, akkor azért nem a sírás miatt fogunk zsebkendőhöz nyúlni.



DEATHTRAP

[ÍRTA LOB]

A The Incredible Adventures of Van Helsing-játékok rajongóiban valószínűleg kellemes emlékek élnek az élvezetes minijátékokról, amikben szörnyek hordáitól kellett megvédeni bázisunkat. A csapat most egy teljes értékű játékot szentelt ennek a mókának.

A The Incredible Adventures of Van Helsing-sorozat különösen kedves a szívemnek. Nem csak azért, mert a legelső, Guruban megjelent tesztem a sorozat első részéről szólt, hanem mert az akció-RPG műfaj kedvelőjeként rendkívül örültem annak, hogy egy honfitárs csapat minőségi és remek munkát tett le az asztalra ebben a zsánerben. A borgoviai szörnyvadász kalandját szinte egy ültő helyemben daráltam le, annyira megragadott az ötletes játékmenet és a különleges tálalás. Ennek már két éve, a hónapok gyorsan teltek-múltak, és azon kaptuk magunkat, hogy a NeocoreGames már be is jelentette a trilógia második részét, ami egy évvel az első felvonás után jelent meg. Sokan ennek egyszerre örültünk, és egyben meg is ijedtünk a gyors tempótól. Bár a The Incredible Adventures of Van Helsing II is remek móka volt, a sorozatra jellemző varázzsal és rengeteg ötlettel, ám aggodalmunk jogosnak bizonyult, mivel már kis kritikával kellett illetnünk a programot, aminek oka szerintünk az elhamarkodott megjelenésben rejlett.

A Van Helsing világot eddig is szerettük, és ebben a formában is legalább annyira hangulatos és tetszetős.

Ugyanígy meglepetésként ért az, hogy a trilógia befejező etapja előtt a csapat egy kis kitérőt tesz a Tinta birodalmába, méghozzá a tower defense- és szerepjáték-jegyeket vegyítő Deathtrappel. A TIaOVH-széria két részéből ismert bázisvédős minijátékokat a kritikusokhoz hasonlóan jómagam is mindig rendkívül jópofának találtam: hihetetlenül feldobták a játékmenetet, és nagyon élvezetesek voltak. Ezért a Deathtrapet hatalmas izgatottsággal vártam, és a korai hozzáférésű verzió kimondottan biztatónak tűnt. A végeredmény egy rendkívül gazdag potenciállal rendelkező, tartalmas játék, kissé rövidre sikeredett kampánnyal, többféle multiplayer móddal, és rengeteg ötlettel telezsúfolva, amelyek némelyikének én még hagytam volna egy kis időt kiforrni – ám összességében hiánypótló és szórakoztató kaland kerekedett belőle, ami miatt mindkét műfaj kedvelőinek érdemes adni neki egy esélyt.

ADATOK

KIADÓ
NeocoreGames

FEJLESZTŐ
NeocoreGames

MŰFAJ
tower defense

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Sanctum
2011 (COFFE STAIN STUDIOS)

Orcs Must Die! 2
2012 (ROBOT ENTERTAINMENT)

A ZSOLDOS, AZ ÍJÁSZ MEG A CSAJ

A Deathtrap alapjai a bázisvédő játékok jól bevált szabályaira épülnek. A szokásos módon a kezünk alá kapjuk egy erőd istápolását, és feladatunk a dimenziókapukból özönlő szörnyek hordáit megállítani, mielőtt azok eljuthatnának az általunk őrzött átjáróba. Ez egyrészt rafinált szerkezetekkel, másrészt tettre kész hősünkkel valósul meg, akinek fejlesztésére ugyanúgy nagy hangsúlyt kell fektetnünk, mint a csapdáinkra. A szerkentyűknek ugyanis hatalmas túlerőt kell feltartaniuk, így nem ritkán több szörnyet kell lekaszabolnunk magunknak, mint azoknak. Hősünk megálmodása után bele is vethetjük magunkat az egyszemélyes kampányba, ahol 13 lebegő szigeten kell bizonyítani rátermettségünket, és visszaverni a velünk egyetemben egyre brutálisabbá váló förmedvényeket.

A Deathtrapért egyáltalán nem kérnek sokat: a Steamen mindössze 20 euróért lehet bezsákolni a magyar játékot.

A halálcsapdás kitérőben ezúttal viszont nem a borgoviai szörnyvadásszal pusztítjuk a rémségeket, hanem egy általunk létrehozott karakterrel, akinek a három klasszikus foglalkozás közül választhatunk mesterséget, egy közelharci (zsoldos) és két távolsági (mágus, íjász) típusból. Én kissé kiegyensúlyozatlannak éreztem a játékot – a karakterosztályok sokkal inkább a változatosságot szolgálják ki és az egyéni ízlést, mintsem az eltérő játékélményt. Az íjász és a mágus gyakorlatilag majdnem egyforma, a zsoldos pedig a másik két kaszthoz viszonyítva némileg erősebbre sikeredett. A nehézség amúgy itt is a játékos képességeihez mérten relatív: én normál fokozaton két eset kivételével elsőre megbirkóztam minden térképpel, a feladat kb. a 10. pályán vált izzasztóvá, addig kisebb odafigyeléssel és a megfelelően választott fejlesztésekkel úgy szeltem a monstrumokat, mint a vajat. Jó pár pályán keresztül mintha azonos nehézséggel kellett volna szembenéznem, ami az utolsó szinteken vált nehézzé, akkor viszont meglepő erővel. A pálya főgonosza után egy ládikában érkezik a jól megérdemelt jutalom, a loot-rendszert viszont kidolgozatlannak találtam. Azért nehéz megítélni, hogy mi a helyes egyensúly, mert ez alapvetően mégsem szerepjátékról van szó – ám a játékbeli boltban sokszor erősebb felszerelést tudtam venni, mint amilyeneket elnyertem.

KÉPESSÉGEK, KÉPESSÉGEK MINDENHOL

A csapat magával hozta a Helsing bőséges karakterfejlesztési hagyományait, a karakterlap is azt a megszokott, kissé diablós ízt nyújtja, amit már megszokhattunk. A szokásos életerő-, páncélzat-, és sebzésstatisztikák mellett ellenállások, esélyek, kritikus sebzés és egyéb részletek olvashatók le, e mellé persze egy készlet is dukál a felszerelésünknek. A szintek teljesítése után tapasztalati pontok ütik a markunkat, így elegendő mennyiség után szinteket lépünk, és képességpontokat oszthatunk le egy ágas-bogas fán. A Helsing hagyományaihoz hűen vannak aktív képességek, amelyek még két ágon erősíthetők, és passzívak is – a lehetőségek tárháza igencsak széles. A Skill fül alatt nemcsak a hőshöz tartozó képességeket látjuk, hanem olyanokat is, amelyek csapdákhoz kapcsolódnak, például csökkentik a költségeiket, vagy pár másodperc erejéig növelik hatékonyságukat. A „World Skill"-ek esszenciákra, aranyra és más tulajdonságokra vannak kihatással, ezek közt is érdemes csemegézni. Persze nem lehet minden rögtön a mienk, a Tier III-as szintű skillek 20-as szint elérése után nyílnak meg számunkra, így a tápolás megszállottjainak bőségesen lesz céljuk a kampány lejátszása után is fejlődni.

A TINTÁN TÚL

A Deathtrap a Van Helsing játékok univerzumának egy másik szegletébe vezet el minket, méghozzá a Tinta rejtélyes vidékeire, amiről az előző részekben csak keveset tudhattunk meg. A látható világon túl a ködben lebegő régi királyságok és erődök húzódnak meg, amelyek egykor arra voltak hivatottak, hogy megvédjék a határt az átlépni kívánó szörnyűségektől. Ugyanis mikor a Tinta fekete szívének mélye megnyílik, a szörnyek legváltozatosabb formái özönlik el a határt, hogy átléphessenek, és rontást hozhassanak a hétköznapi világra. Ennek megakadályozására három hős tette fel életét: a varázslólány a Tinta tanulmányozásának köszönhetően különleges tudás és varázserő birtokában van, a zsoldos tipikus, gyilkolásra felfogadott brutális agresszor, míg az íjász évek óta a szörnyek pusztításának mestere.

FÖRMEDVÉNYEK, SORAKOZÓ!

A pálya elején nyugodtan van időnk felmérni a terepet és elhelyezni a szerkentyűket, amik esszenciákba kerülnek. Okosan kell gazdálkodni velük, mert szinte mindig úgy érezhetjük, hogy sosincs belőlük elég. Ez persze nem véletlen, hiszen a dolgunk nemcsak annyi, hogy izgatottan nézzük a munkát végző halálszerkezeteket, hanem nekünk is cselekednünk kell, méghozzá gyorsan. A szörnyek útvonalát piros ösvények jelzik, és a dögök minden körben egyre több irányból támadnak, így megosztott figyelemmel kell követnünk a fenyegető mozgásokat. Az elhelyezett portálok bizony hasznos szolgálatot tesznek, ezekkel a pálya egyik feléből gyorsan a másikba juthatunk, ha ott szívósabb monstrumok özönlenek. Érdemes nyitva tartani a szemünket, hogy honnan érkeznek a tipikus, gyorsabb ágyútöltelékek (akiknek a mennyisége csak elsőre tűnik ijesztőnek, ám egy jól felépített védelmi

vonallal hamar kipotyognak), és a szívósabb ellenségek, akiknek a leszedéséhez már komolyabb tűzerő kell.

Egy hullám leverése után van időnk kényelmesen megerősíteni az elpotyogott esszenciákból a gyengébbnek tűnő frontvonalakat, és átszabni azokat annak megfelelően, hogy milyen típusú ellenfelek várhatók. Szörnyekből ugyanis rengeteg van, szám szerint több mint negyvenféle, ezeket a szigettérképen található enciklopédia fellapozásával bármikor meg tudjuk nézni. Főbb jellemzőik, hogy milyen módon közlekednek (légben vagy szárazföldön), és mekkora sebzést tudnak okozni az általunk őrzött kapunak; akkor bukunk el, ha a portál 20 sebzést nyel be a rajta átjutó lényektől. Ezek mindegyikének megvan a gyengesége – vannak, amelyek mindenre átlagosan reagálnak, ám gyógyításra képesek, vagy erősebb páncélzatban feszítenek, és különleges offenzívák birtokában vannak. Ezek ellen elementál-támadásokkal lehetünk hatékonyabbak, ezen a téren is a szerepjátékokban jártasak vannak előnyben.

AZ ÉN BÁZISOM, AZ ÉN VÁRAM

Már az első pálya alatt nyilvánvalóvá válik, hogy a Deathtrap célközönsége nem a kőkemény, hagyományos bázisvédő játékosok rétege. Sokkal inkább azok értékelhetik, akik alapvetően szerepjátékos gyökerekkel rendelkeznek, és a Van Helsing univerzumban is élvezték a minijátékokat. Ennek bizonyítéka, hogy a tornyok előre meghatározott helyekre telepíthetők, az elhelyezésüket illetően nem kapunk teljesen szabad kezet, sőt az eléggé meg van kötve. A taktikai lehetőséget az adja, hogy milyen típusú szerkezetet helyezünk le, hogy az hatékony legyen az eltérő szörnyek ellen. Tornyokból amúgy 25 fajta van, és ezekre összesen vagy 150 fejlesztést lehet pakolni.

A foglalatokba ráadásul nem telepíthetünk akármit: alapvetően talajon elhelyezkedő sáncok és mélyedések vannak, valamint tornyok, mindegyikből mechanikus és mágikus változatokkal. Emellett van summoner, azaz olyan típusú, ami különböző lényeket idéz meg, például íjászokat, vagy az oldalunkon harcoló fenevadat. Egy torony sokféle tulajdonsággal rendelkezik, a tűzerő és a lecsengési idő (cooldown) mellett különböző elementál-támadásokra is képesek e szerkezetek, és fejlesztésükkel több tulajdonsághoz jutnak. Bizonyos típusok akkor válnak elérhetővé, ha teljesítettünk egy feladatot, például százszor lassítunk le ellenfeleket, így ez is a tápolásra buzdít.

Kifejezetten kellemes tower defense hibrid lett, üde színfoltja egy napjainkban egyre népszerűbb műfajnak.

MEGKOPOTT TINTA

Ami kissé csalódást okozott számomra, az a csomagolás: a térképek sajnos fantáziátlanok, és bár próbálnak különbözni egymástól, egyik helyszín sem megjegyezhető, vagy különleges. Ezt azért is fájlaltam, mert a Van Helsing részekben rendkívül változatos díszletekkel lehetett találkozni, amik szinte sziporkáztak az ötletektől. Bár egy tower defense esetében sosem a túldíszítettség a lényeg, és ezt nem is lehet elvárni, azért mégiscsak feldobta volna az élményt a többféle típusú pálya, hiszen tudjuk, hogy a csapat képes rá. A pályatervezés terén sem

HIBRID TD-JÁTÉKOK A KÖZELMÚLTBÓL

SANCTUM 2

A mentális agytornát az FPS-ek adrenalintól fűtött hangulatával vegyítő Sanctum 2 a világ első FPS/tower-defense játékának folytatása. Az idegen bolygón játszódó, sci-fi történetben egy oxigénközpontot kell megvédenünk az ellenséges hordák támadásaitól, miközben védelmi vonalunkat is erősítjük. Külön plusz pont, hogy a kampányt akár kooperatív módban is játszhatjuk barátainkkal.

DUNGEON DEFENDERS

A Dungeon Defenders egy másik ékes példája annak, hogy mennyire jól együtt tudnak működni a különböző műfaji jegyek. Itt nevezetesen a TPS és a tower defense keveredik egyszerre, mindezt olyan RPG-s jegyekkel vegyítve, mint a képességek fejlesztése és loot-rendszer. Főleg négyszemélyes, online kooperatív módban hihetetlenül mókás fantasy stílusú játék, amiben egy percig sem ül le az akció.

ORCS MUST DIE! 2

Nem meglepő, hogy ez a játék a válogatásunkba került, mivel az Orcs Must Die-hoz kevés játék fogható keveredések terén. A fantasy-komédiában nem csak vadállat módjára kell mészárolnunk, de szükség van a taktikai készségeinkre és a csapdáinkra is. Az első résszel ellenben itt már kétszemélyes koopban is lehet tolni a kampányt úgy, hogy a két hős képességei tökéletesen kiegészítik egymást.

TIPPEK, TRÜKKÖK

TELEPORTÁLJ!

Érdemes szemmel tartani az özönlő hullámokat, mert mindegyik eltérő típusú lényeket tartalmaz. Lesznek olyan kis ágyútöltelékek, akik bár gyorsan mozognak, de a megfelelő tornyok hamar kiszórják őket, és olyanok is, akikhez bizony elkél a tűzerő, és előre kell menni a kiiktatásukhoz. Bátran mozogj a portálok segítségével, és maradj a közelükben, hogy ha veszélyt szimatolsz, gyorsan máshol teremhess!

VÁLTOZATOS GYÖNYÖR

A tornyokat úgy válogasd meg, hogy legyenek olcsó, ám alacsony lecsengési idővel rendelkező, gyorsabban tüzelő típusok, és nagyobb sebzést okozó, ám lomhább lövegek is a nagyobb pajzzsal bíró monstrumok ellen. Szerepjátékos tapasztalataidból táplálkozva figyelj a különböző elementálokra és státuszokra is, ezekkel sokkal hatékonyabban lehet felvenni a versenyt a szívósabb ellenfelek ellen.

A PASSZÍV IS ÉRTÉKES

Bár mégiscsak az aktív skilleket fejleszteni a legcsábítóbb dolog, semmiképpen ne hagyd figyelmen kívül a passzív képességek előnyeit sem. Ezek közt sok olyan van, ami az esszenciákkal való gazdálkodást könnyíti meg, és olcsóbbá teszi a csapdákat, vagy megnöveli az induló mennyiségeket. Érdemes ezekre is szánni pár pontot, főleg az effektekre ható passzívokra, amik a csapdák sebzését is növelik.

FIGYELJ A FÜRGÉKRE

A szörnyek meghatározott számú pontokkal károsítják a kaput, az erősebbek értelemszerűen nagyobb sebzést okoznak. Összesen húsz ilyen sebzést bír el a portál, utána elölről kell kezdeni a szintet. Ha több, fürge lényke szalad vészesen a kapu irányába, oldalukon egy erősebb és szívósabb szörnnyel, érdemes mérlegelni, hogy melyik fenyegetés okoz nagyobb kárt, és kiket lehet gyorsabban kiiktatni.

VÁSÁROLJ ÉS KRAFTOLJ

A szerepjátékokból ismerős kraftolás itt is jelen van, a szörnyekből elhulló drágakövekből fegyvereket, vértet és kiegészítőket lehet készíteni, amiket akár el is adhatunk utána a boltban. Itt erősebb és különböző tulajdonságú felszerelések közül szemezgethetünk, és különleges ajánlatok is vannak. Egy kis tőke megszerzése után érdemes mindig megtekinteni a kínálatot, hátha akad valami számodra.

CSAPDAVÁLOGATÁS

Mivel csak előre meghatározott helyekre lehet telepíteni a darálószerkezeteket, ezért javarészt azzal tudunk trükközni, hogy melyikekbe telepítjük először őket. A hullámok vonalának elején és félúton érdemes a tömegoszlató eszközöket használni, hogy lefölözzék a felesleget, a végére maradt erősebb monstrumokat pedig a nagyobb és koncentráltabb tűzerővel rendelkező lövegekkel szedhetjük le.

CSAPDAAKTIVÁLÁS

Nemcsak a harchoz kapcsolódó aktív skilleket érdemes fejlesztgetni, ugyanis a csapdák és a world skillek esetében is jó pár nagyon hasznos funkció van. Az egyik ezek közül az „Enfeeblement", amivel a legidegesítőbbnek számító repülő szörnyeket iktathatjuk ki hatásosan. Ezzel a skillel átmenetileg a szörnyek elvesztik az életerejük bizonyos részét, ami a repülő egységek esetében dupla annyi.

A pályák egyedi hangulatához és színvilágához nem kellett a szomszédba menni, elég volt csak a VH alapjaira építkezni.

lehet túl bonyolultan kifundált felépítésekbe botlani, amik nehezebbé tennék az adott etapot, vagy másféle stratégiára sarkallnának minket. Valahol a hatodik szint környékén találkoztam egyedül ilyennel, ahol egy pályán kimondottan rövid szakaszon, egyenes vonalban özönlöttek nagyon gyorsan az ellenfelek. Miután átgondoltam a helyzetet, inkább kis lecsengési idővel bíró, kisebb sebzést, de azt gyorsan okozó lövegeket vetettem be, így sikerült elhárítanom a veszélyt.

Ugyanígy, bár a narratíva hiányát sem lehet felróni ebben a műfajban, hiányoltam a humoros monológokat, szövegeket, amik megfűszerezték az előző játékokat, pedig ez kicsit jobban fel tudta volna dobni a sokszor repetitívvé váló hentelést. Hangok terén sincs túl nagy változatosság, a zene egy idő után nagyon önismétlő, a kezelőfelület pedig még mindig puritán, de ez valószínűleg annak tudható be, hogy nagyon sok információt kell kevés helyen megjeleníteni.

AZ INTERNETBE ÉS TOVÁBB

Bár az egyszemélyes kampány kissé rövidke, és első nekifutásra kb. 6-7 óra alatt teljesíthető, az idő jelentősen kitolható azzal, ha többcsillagos értékeléssel, vagy más módokban szeretnénk megoldani a pályákat. Emellett a program tartogat számunkra egy kooperatív és versus módot is, ami sokkal tartalmasabbá teszi a játékot. Külön jó pont, hogy egy könnyen kezelhető pályaszerkesztőt is kapunk, amivel a Steamen keresztül térképek sokaságát lehet letölteni, és megosztani saját alkotásunkat másokkal.

A kooperatív mód kifejezetten felüdülés egy tower defense esetében, ám sajnos akárhányszor próbáltam párban teljesíteni a szintet, szinte sosem kellett

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.0 GHz processzor, 1 GB RAM, Nvidia 8800 GT vagy Intel HD4000 VGA, 3 GB HDD

Érdekes és egyedi keveréke a tower defense és az RPG műfajoknak, rengeteg ötlettel.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

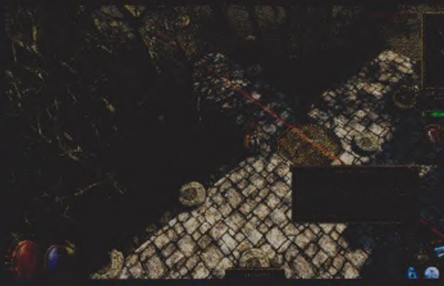
PRO

Egyedi keverék a bázisvédő- és szerepjátékok jegyeiből, bőséges fejlődési rendszer, online módok.

KONTRA

Fantáziátlan térképek, néhol repetitívvé váló játékélmény, a kooperatív mód bár ötletes, de nem túl jól kalibrált.

75%



összedolgoznunk. Akár antiszociális és önfejű harcosként is sikeresen lehetett letudni a pályát, az elrendezés és a nehézségi fok sem vált sokkal nehezebbé. Ezt lehetett volna orvosolni több kaszttal, melyek kiegészítik egymás képességeit, és jobban egymásra utaltak. A versus mód viszont kimondottan szórakoztató: ebben egymás ellen indulhatnak a játékosok, és kiválasztható, hogy védeni vagy támadni szeretnénk, esetleg random válasszon nekünk szerepet a rendszer.

Az előző rész esetében is említettük, hogy pár bogárka benne maradt a programban, és ezt ki lehetett volna küszöbölni még pár hónapnyi teszteléssel. Itt is találkozunk még pár grafikai hibával, kapcsolódási furcsasággal (volt, mikor semmilyen opponenst nem talált a játék számomra), és az interfész hiányosságaival. Ezeket lehetett volna javítani, hiszen a korai hozzáférés időszakában ez lenne az egyik fő cél.

A Deathtrap összességében egy nagyon friss élmény, ami hihetetlenül jó ötleten alapul, ám a két műfaj keveredése miatt az ötletek is túlburjánzanak, ami egyrészt izgalmassá teszi, másrészt érthető módon kemény dió az egyensúly megtalálása ezek közt. Ítéletet is nehéz mondani róla, mert a szőrösszívű RPG-sek furcsállhatnak pár döntést, ám a fentebb sorolt hibák egyike sem tudott eltántorítani. Ugyan az egyjátékos kampány egy idő után repetitív henteléssé válik, az online módok és a pályaszerkesztő abszolút többször játszóssá teszi az élményt. Az árcédula ráadásul most is rendkívül kedvező, a 20 eurós kaland bőven megéri az árát, így jó szívvel ajánljuk, hogy vessétek bele ti is magatokat a Tintába.

New 'n' Tasty!

Oddworld: Abe's Oddysee

[ÍRTA FLYNN] PlayStation 4-re már tavaly nyáron megjelent, most azonban végre PC-re is megérkezett az Oddworld Inhabitants 1997-es klasszikusának feljavított változata. A munkálatokat a Just Add Water végezte, és jár nekik a dicséret: a New 'n' Tasty pont olyan jó, mint elődje a kilencvenes években.

Tartozom egy vallomással: mindig is szerettem volna a Nosztalguru rovatba írni az Oddworlds-sorozatról, mert óriási rajongója voltam. Erős túlzás lenne azt mondanom, hogy sok platformjátékot kipróbáltam fiatalon, de az Abe's Oddysee egy olyan kedvencem volt, amit többször elővettem azóta is (legutóbb úgy három évvel ezelőtt), és meglepő örömmel tapasztaltam, hogy legkedvesebb mudokonom legnagyobb kalandja egyszerűen nem öregszik, nem lesz avíttas, nem válik a feledés részévé. Egy igazi örökzöld. nehézsége még a legedzettebb gamereket is próbára tette a kilencvenes évek végén.

A történet a fiktív Oddworld világában játszódik, ahol Abe takarítóként dolgozik a Rupture Farms nevű húsüzemben, amit a sligek – a rovarszerű, gonosz és gépfegyverrel őrjáratozó katonák – vezére, Molluck működtet. Ez a faj az uralkodó: rabszolgasorba taszították a mudokonokat, befogták és háziállatosították a scrabeket – egyfajta négylábú, nagyon gyors és halálos fajt –, a paramite-ok pedig tisztes távolságot tartanak tőlük (vagy fordítva, ki tudja, mindazonáltal őket jobb mindenkinek elkerülnie).

A közel tökéletes remake mintapéldája: mindent megtart az eredetiből, és csak ott újít, ahol arra igazán nagy szükség van.

Szóval, ha valamit, akkor egy ilyen játékot mindenképp fel kell újítani korunk mindent leporoló lázában – és így legalább nekem sem kell éveket várnom arra, hogy végre bekerülhessek a Nosztalguru rovatba.

ADJUNK HOZZÁ NÉMI NÉMASÁGOT

A Just Add Water ráadásul igazán jó munkát végzett. Az Oddworld: New 'n' Tasty! az 1997-es Abe's Oddysee minden tekintetben felturbózott változata, a grafika legalább 2,5D-ben pompázik (de nem egyszer látni teljes 3D-s valójában is), az összes zene, effekt és hang újra lett keverve, valamint eszközölve lett egy nagyon pici újítás is, aminek a mai fiatalok biztosan örülnek, révén ennek köszönhetően valamelyest könnyebbé vált az a játék, melynek

Az élet egyszerű, egészen addig, míg Abe véletlen meg nem hall egy beszélgetést, melyből kiderül, hogy Molluck kitalált egy új terméket, a Mudokon Popst, amihez az alapanyag természetesen nem lehet más, mint mudokon-hús. Ezt követően dönt úgy Abe, hogy megszökik, és megpróbál felszabadítani minél többet a sorstársaiból. Útját valós és spirituális akadályok garmadája szegélyezi – a gyárat elhagyva be kell járnia Oddworld minden szegletét, hogy végül kvázi félistenként térjen vissza és szüntesse meg a sligek rémuralmát.

VAK VEZET VILÁGTALANT

Abe kalandja attól válik igazán érdekessé és emlékezetessé, hogy nincsen semmilyen fegyvere, menekülése során állandóan a gyorsaságára és ügyességére kell hagyatkoznia. Persze némi kivételt képez ez alól a kántálás képessége, amivel a sligek felett át tudja venni az irányítást, de ne higgyük azt, hogy erre gyakran lesz lehetőségünk. Az Abe's Oddysee egy próbálgatásos módszeren (trial and error) alapuló játék: nem tudni, hogy adott helyzetekben mi a jó megoldás, ezért gyakorta meghalunk és kezdhetjük a legutolsó checkpointtól újra, vagy gyorstöltéssel onnan, ahol utoljára volt eszünk lenyomni az F5-öt. Ez utóbbi egyébként a New 'n' Tasty! egyik legfontosabb újítása, az eredeti változatban ugyanis ez a funkció nem szerepelt. Persze ettől még nem válik sokkal könnyebbé a játék, de azért pár felesleges kör lefutásától megkímél minket.

S akkor most már szenteljünk egy bekezdést a többször emlegetett nehézségnek is: jó értelemben véve brutális. Idővel szinte semmit nem lehet elsőre megcsinálni, ki kell tapasztalni, hogy adott helyzetben mik a lehetőségeink, és mi történik, ha meghúzunk egy kart, felugrunk vagy lepottyanunk valahova, és mi(k) vár(nak)

ADATOK

KIADÓ
Oddworld Inhabitants

FEJLESZTŐ
Just Add Water

MŰFAJ
platform

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

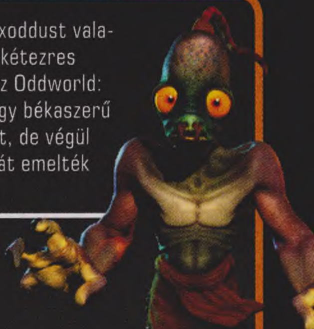
Oddworld: Abe's Odyssey
1997 (GT INTERACTIVE)

Oddworld: Abe's Exodus
1998 (GT INTERACTIVE)

AZ ELŐDÖK

Abe nagy kalandja PC-n megért egy folytatást (az 1998-as Abe's Exoddust valamivel kisebb lelkesedéssel, de szintén szerették a kritikusok), és a kétezres évek elején konzolokon folytatódott. 2001-ben Xboxra jelent meg az Oddworld: Munch's Oddysee, amiben Abe mellett főszerepet kapott Munch, egy békaszerű lény is. A teljesen 3D-ben pompázó játék nagy elvárásokkal érkezett, de végül vegyes fogadtatásban részesült – legtöbben a változatosság hiányát emelték ki legnagyobb hibájának.

A 2005-ös Oddworld: Stranger's Wrath ezzel szemben több díjat bezsebelt. Viszont ebben már nem Abe szerepelt, hanem egy Stranger nevű kincsvadász, akivel törvényen kívüliekre kellett vadászni. Platformer helyett TPS volt, ergo nagyban eltért a korábbi játékoktól, és ez talán magyarázat a nem túl acélos eladásaira is. Noha sokan az EA gyenge marketingjének tudták ezt be, de érdekes módon senki nem tette fel magában a kérdést, hogy Abe rajongói közül ez a program mégis kit érdekelt.



ránk eme helyzetekben. A rejtett helyekről nem is beszélve! Sok mudokon a pályák eldugott zugaiban robotol, és rengetegszer bizony a jó szerencsén múlik, hogy észrevesszük-e azt, hogy be lehet menni lezártnak vélt helyekre is (pl. hordók takarnak el egy lejáratot, nem minden szakadékba való leeséskor halunk meg, stb.). Míg azonban sok játék ettől borzasztó idegesítővé válik, az Abe's Oddysee pont ezzel lett lebilincselő. Magam sem tudnám megmondani, hogy a fejlesztők mit találtak el annak idején ennyire, de sosem éreztem, hogy szívatva lennék, inkább a kihívás nőtt állandó jelleggel, amit teljesíteni akartam. És ez ugyanígy van most, a felújított változatban is.

SZÉP RABSZOLGASÁG

Külcsín terén is elégedettek lehetünk. Az Oddworld koncepciótervei már önmagukban is lenyűgözőek, de elképesztően jó látni, hogy ez a világ minden egyes elemével és színével még tizenhét év után is izgalmas és eredeti. Sőt, talán ma még pofásabban is mutat, mint régen, mert akkor egy relatíve kis mezőnyből emelkedett ki, ma meg egy sokkal nagyobból. Jó döntés volt meghagyni az eredeti hangokat és zenéket, ugyanis újrakeverve szintén érezhető rajtuk ez a fajta időtálló jelleg. Abe kommunikációja még mindig aranyos és megmosolyogtató, ráadásul hozzáad az összhatáshoz valamiféle debil humort, ami pont annyira tompítja el a történet sötét tónusait, hogy ne legyen az egész túl komoly, de súlytalanná sem válik. Minden tökéletes egyensúlyban van – alighanem ez a hosszú távú siker egyik legfontosabb feltétele.

Két, apró és picit bosszantó hibát azért megemlítek. Egyfelől nem teljesen értem, hogy ha beépítették a gyorsmentés funkciót, akkor az különböző pályák közt miért nem működik. Mondok egy példát: végigmentem az első pályán, és egy átvezető animáció után jött a következő, ahol rájöttem, hogy pár mudokon társamat elfelejtettem kiszabadítani. Rányomtam a gyorstöltésre, és ekkor szembesültem azzal, hogy nincs mit betölteni, ugyanis az új szakasz elején a játék automatikusan felülírja a gyorsmentést, így kezdhettem elölről a korábbi pályát. Persze nem feltétel minden mudokont kiszabadítani a happy endhez (érdemes minél többet!), de engem azért bántott. A másik baki: billentyűzetkiosztás. Mivel klasszikus platformerről van szó, ezért nincs szükség egérre, és ilyenkor a magamfajta régisulis gamer a WASD négyes helyett a nyilakkal szeret navigálni. Ezt be is lehet állítani, de mivel ezek Abe kommunikációjának alapbillentyűi is, ezért valamiért minden egyes esetben át kell állítanunk ezeket, ha elindítjuk a játékot, a beállítások nem mentődnek el. Ez fél percet minden indításkor elvesz, ami nem katasztrófa, de tipikusan az a fajta buta hiba, amit semmibe nem került volna javítani.

TISZTES MUNKA

Nagy baj tehát nincs, de a New 'n' Tasty! így pont nem tökéletes, csak nagyon jó. Abe kalandja még mindig végtelenül szórakoztató, és kipróbálhatja mindenki 5 és 99 éves kor között. Mélységéből és rejtett szépségéből annyit lehet észrevenni, amennyire keressük ezeket, és ez egy tök jó megoldás: ha akarjuk, csak „végigszaladunk" a pályákon és abszolúte ügyességi kihívásként értelmezzük a játékot, de ha többre vágyunk, akkor érdemes figyelni az erre-arra elhelyezett világépítő elemeket, ráadásul az interneten is találhatunk háttér-információkat, amik még színesebbé teszik a végeredményt. Az utóbbi időkben számos felújított játékot kipróbáltam puszta nosztalgiából, és szerintem ez az egyik legjobb. Még több ilyet, főleg, mert egyértelműen kiolvasható a trendből, hogy a kilencvenes éveket még mindig nem tudta überelni a játékipar.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel i3-3220, 4 GB RAM, Radeon HD 5770 / NVIDIA GTX 260, 10 GB HDD

A sci-fi platformerek egyik legjobbja kiállta az idő próbáját, új köntösében is ragyogó. Ajánljuk mindenkinek, aki szereti a kihívásokat és a részletgazdag világokat.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nehéz, elgondolkodtató, humoros és egyedi.

KONTRA

Egy-két apró baki, de szerencsére az élményt nem rontják el.

88%

FROZEN CORTEX

[ÍRTA MCMACKO]

A Mode 7 annak idején a legnagyobb kritikusokat is lekenyerezte, Frozen Synapse játékukkal ugyanis alaposan felforgatták a stratégiai játékok műfaját. Most itt a legújabb üdvöske, amelyben kommandózás helyett a jövő amerikai fociját ismerhetjük meg. Elő a taktikai vénával!

Bizonyára mindenki emlékszik még arra, ahogyan az indie-vonalból kiemelkedő Mode 7 meghódította a játékosokat és a világsajtót a Frozen Synapse-szal. Ez volt az a játék, amely a taktikai tervezést központi mechanikává emelte, és mindezt okos multiplayer megoldások sokaságával bővítette ki. A mindig vonzó kommandós téma szintén jól csúszott, így azok is megpróbálkoztak a stratégiai tervezgetős programmal, akik a Rainbow 6 idejében foglalkoztak utoljára hasonlóval. A sikertörténet következő lépése lehet a Frozen Cortex, amely megtartja a spirituális elôd legfontosabb elemét, a körökre osztott taktikázást, a központi tematikát viszont lecseréli egy tengerentúlon igen népszerű sport friss változatára.

A játéknak eredetileg Frozen Endzone volt a címe, de tavaly átnevezték, hogy ezzel is távolabb vigyék az amerikai focitól.

ITT A JÖVŐ SPORTJA

A korábban még Frozen Endzone névre keresztelt program ezúttal egy jövőkutató agyába bújik, és az amerikai foci jövőjével kapcsolatban villant fel egy bátor jóslást. A távoli jövő arénájában már nem emberek, hanem robotok küzdenek a pontokért, az edzők pedig minden taktikai képességüket bevetve agyi kapcsolattal irányítják a pályán küzdő fémgladiátorokat. A cél nagyon hasonló, mint az amerikai fociban: a lasztit az ellenfél vonala mögé kell eljuttatni. A játékszabályok azonban követik a technológiai fejlődésben rejlő lehetőségeket, így még azoknak is kötelező végigfutni a tutorial szekción, akik amúgy Madden-játékokon szocializálódtak az elmúlt években.

A pálya kialakítása már önmagában ezer izgalmat rejt. A gólvonalak minden helyzetben adottak, a játékosok pozíciója viszont szétszórt mintát követ a pálya síkjában. Egy-egy aréna belseje ráadásul különböző magasságú dobozokkal és vibráló boost-csempékkel van színesítve, amelyek garantálják, hogy a meccsek kellő változatossággal bírjanak, már alapszinten is. Mint azt a Synapse-előéletből kitalálhattátok, a Cortex is a körökre osztott mechanikát alkalmazza: kiadjuk a saját csapatunk játékosainak a parancsokat (ide fuss, oda állj, menj a labdáért, passzolj, rohanj a labdával), aztán vagy lepörögnek az események, vagy valami történés miatt újra visszatérünk a tervezéshez. Ilyen speciális esemény lehet például a játékszer birtoklásában történő változás, blokkolás vagy védekezés, esetleg szikrákat szóró összecsattanás, ahol a robotok egymás cséplésével próbálnak meg helyzeti előnyt szerezni a csapatnak.

ADATOK

KIADÓ
Mode 7

FEJLESZTŐ
Mode 7

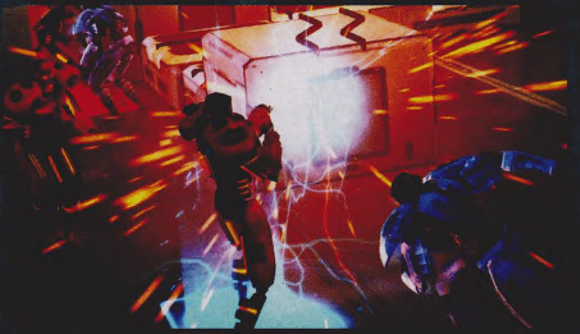
MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Blood Bowl
2009 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

Frozen Synapse
2011 (MODE7)



Mivel a labdabirtoklás a játszma legizgalmasabb része, ezért extrán kell figyelni a saját játékosunkra, vagy épp az ellenfelére, akinél a bogyó van. Labdát szorongató robotunkkal ilyenkor vagy passzolunk (limitált lehetőségben), vagy nekiiramodunk a gólvonalnak, ha tiszta a terep. A hátrafelé történő játékot természetesen itt is el kell felejteni, így ténylegesen rizikós lehet minden előre történő passz, vagy minden futójáték.

TAKTIKAI SZELLEM A GÉPEKBEN

Miben is tudna vérpezsdítőt mutatni a Cortex, ha nem hegyezné ki az egész szabályrendszert a pontos, precíz taktikázásra? Az akció előtt ugyanis a pálya ténylegesen egy virtuális tervezőasztalként funkcionál. Megnézhetjük, kvázi kipróbálhatjuk a következő mozdulatunk hatását a játékra, sőt még az ellenfelek lépéseit is megjósolhatjuk. Gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy kiadjuk a parancsokat a megfelelő játékosainknak, de ugyanezt eljátszhatjuk az ellenfelünk robotseregével is, majd egy szimuláción keresztül megnézhetjük a várható végeredményt. Újratervezéssel mindenféle helyzetet végiglapozhatunk, sőt az esetleges kimenetelek elemzésével már jó előre megtervezhetjük a jövőbeli lehetőségeinket. Az lesz a győztes, aki jól képes megbecsülni, hogy az ellenfél mit akar csinálni, és ennek megfelelően át is tudja vágni a szemközti sarokban ülő MI-t, vagy épp élő ember által irányított edzőt. Persze az atomstabil taktika nem minden, hiszen létrejöhetnek váratlan szituációk. Így egyaránt „heuréka" mozzanat lehet az, amikor tökéletesen keresztülhúzzuk az ellenfél taktikáját, de az se semmi, amikor egy bénázásból kialakult szitut két kör alatt a magunk javára improvizálunk. Ez a sajátos játékélmény pedig igazán kiemelkedő pillanatokat tud nyújtani – nagyon ritka manapság az a

> Már a Blood Bowlnál is láttuk, hogy a sport elemei más műfajban is működnek, és ez itt is bebizonyosodott!

TIPPEK, TRÜKKÖK

GYAKOROLJ!

A Frozen Cortex nem feltétlenül az a játék, amihez az ember odaül, és egyből zsigerből hozza a menő figurákat. Mint sok más hasonló kihívás esetében, itt is a tapasztalati, empirikus úton történő tanulás a leghatásosabb. Minél több szituációt látsz, minél több mindent élsz át, annál jobban reagálsz majd a későbbi megmérettetéseken. Nem kell a vereséget sem szégyellni, hiszen abból is csak tanul az ember.

NÉZELŐDJ!

A szóló játékmódok ténylegesen a gyakorlópályát jelentik a valódi multis meccsek előtt, és ezeket végigülni... hát közel sem olyan izgalmas, mint élő emberek ellen játszani a világhálón keresztül. A kampányok során elhangzó dumák és a bajnokságot végigszövő történetszálak nem váltják meg a világot, de képesek szórakoztatni, és feldobni a meccsek közötti hangulatot. Magaddal tolsz ki, ha áttekered ezeket.

GONDOLATOLVASÁS

A Frozen Cortex egyik fő mechanikai eleme a sakkhoz hasonlatos – jelesül a siker érdekében muszáj az ellenfél fejével gondolkodni, belátni a szituáció mögé. Így akár több lépésben előre kell megtervezni, hogy mi pontosan mit is akarunk csinálni, és vajon az ellenfél mit fog erre lépni. Használd ki a tervezőasztal „predikciós" lehetőségét, jósold meg, logikázd ki, hogy az ellenfeled pontosan hogyan gondolkodik!

POZICIONÁLJ!

A mechanika nagyon fontos eleme a jó pozicionálás. Egy akciótól távol lévő robot mozgatásával elterelheted az ellenfél figyelmét, vagy éppen pont olyan helyzetet hozhatsz létre, amire a riválisod esetleg nem is gondol. Rengetegszer megeshet, hogy egy-egy elterelő hadművelettel óriási helyzeti előnnyel gazdagodsz, de az olyan élmények is gyakoriak lesznek, ahol téged vernek át a trükkös helyezkedéssel.

PASSZOLJ

Csábító lenne a labda birtoklása után egyből nekiiramodni a gólvonalnak, csak éppen nem mindig ajánlott. A passzolás viszont külön művészet a Cortexben. A magas dobozok és a védekező játékosok kikerülésével néha érdemes egy távoli robotodnak is passzolni, esetleg a jó szöget kihasználva egy szeparált játékos mellé dobni a lasztit, aki aztán felmarkolhatja és azon nyomban pontra is viheti a labdát.

STATISZTIKA

Bár a játék nem nagyon fejtegeti a különböző játékosokhoz tartozó skilleket, azért érdemes statisztikai szemlélettel is átnézni a csapatodat. Figyeld meg, hogy melyik játékosod mihez ért igazán, próbáld a pozicionálást, a csapatjátékot úgy intézni, hogy a testhezálló feladatokat megfelelően oszd ki. Bár jár a Steam acsi, ha a kezdőcsapattal viszed végig a tornát, ne legyél rest fejleszteni!

MULTITASK

Nagy poén, hogy az online meccseket körökre lebontva halogathatod, sőt e-mailes értesítést is kaphatsz a következő kör indításáról. Ha ügyes vagy, egyszerre akár 4-5 meccset is menedzselhetsz, viszont ha szimultán játszol, ne ragadj le egy ablaknál – válts arra a játszmára, ahonnan nagy valószínűséggel a következő lépés érkezik majd. Legyél felkészül, a kapkodásnak rossz vége lehet!

program, amely ezen a szinten értelmezi a sikerélmény fontosságát.

TANULJ TINÓ!

A sikerhez kikövezett út azonban nem rövid, és nem is egyenes. A Cortexben rengeteg szituációt át kell élni ahhoz, hogy a kissé sovány tutorial után zsigerből is érezzük, hogy milyen trükköket lehet bevetni adott helyzetekben, és milyen okosságot húzzunk elő az ingujjból, ha szorul a hurok. Ennek megfelelően a Single Player lehetőségek leginkább tényleg oktató játékmódnak tűnhetnek, még akkor is, ha különböző szabályok szerint játszható ligák (pl. időzített körök, vagy „gyilkos szabályok", ahol a blokkolt játékosok egyből kihullanak) garmadája sorakozik a kissé fapados menüben. Az indított kampányt egy soványka, de érdektelennek nem mondható sztoriszál is összeköti, amelyet dialógusok és híradások formájában követhetünk nyomon. Apropó, dialógusok: a játék írói meglehetősen jópofa dumákat rejtettek el mind a kommentátorok, mind pedig az ellenséges edzők szövegkészletében, így színezve a komolynak tűnő sport stílusát némi humorral.

De az igazi élményt nem a szólista menüben kell keresni, hanem a multiplayer opciók közt. A játék megjelenése utáni friss tapasztalatunk az, hogy szinte mindig találni egy nagyobb társaságot a Cortex lobbijában, ahol aztán nem nehéz játszótársakra lelni. Nagy ötlet a szimultán játék lehetősége is, amibe azonban kezdőként eleinte leginkább úgyis csak belebonyolódunk, idővel azonban egyidejűleg több meccset is menedzselhetnek az ügyesebb játékosok. Ha azonban nem idegenekkel szeretnénk küzdeni, akkor sincs minden veszve, hiszen a játék ára egy ajándék kulcsot is magában foglal, így a legjobb cimboránkkal megosztva a Frozen Cortex-élményt gyakorlatilag biztosíthatjuk magunknak az állandó játszótársat.

VISSZA A JÖVŐBE!

Mivel 2015-ben a Frozen Synapse látványa még indie szinten is kikezdhető volna, ezért a készítők elébe mentek az ilyesfajta kritikáknak, és egész látványos, blurrel, dinamikus kamerákkal és színes effektekkel bolondított akciónézetet alkottak, amely a hátterekkel kiegészülve meglepően látványos pillanatokat tud kipréselni a Cortex meccseiből. A menürendszer továbbra is a tizenöt évvel ezelőtti PC-s stratégiai játékokat juttatja az ember eszébe, de ellenpontozásként ott a háttérben megszólaló fantasztikus elektro-muzsika, amely csak úgy árasztja magából a jóféle sci-fi atmoszférát. Apróság, de szintén jól jött volna a Steam tévés Nagy Kép Módjának támogatása. Az irányítás ugyanis kellően letisztult, így valószínű nem tartott volna sokáig a kontrollertámogatás lefejlesztése sem.

Nem tökéletes program a Cortex, hiszen elég nehezen tanulható, a menürendszer és a robotok dizájnja meglehetősen sablonos és lapos, valamint durvább bogarakkal is találkozhatunk még a program jelenlegi formájában (jómagam összefutottam tereptárgyon átrohanó robotokkal, valamint ALT+TAB miatt korrumpálódó mentett állással...) Ugyanakkor, ha valaki éli a taktikai játékokat, és a megszokott formulákon túl szeretne valami frissel és ötletessel is megismerkedni, akkor a Frozen Cortex kiváló agytorna lehet kortól és nemtől függetlenül. A játéknak leginkább a multiplayer meccsek során jönnek elő a szépségei, de ez a program stílusából következő sajátosság, nem negatívum. Egyszerre robotos sci-fi, egyszerre taktikai erőmű és sportjáték is. Ha bármelyik kettőre fogékony vagy a háromból, akkor egyértelmű, hogy nem szabad kihagynod!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,2 GHz CPU, 2 GB RAM, 1 GB SM 3.0 VGA, 3 GB HDD

A sport és a robotos sci-fi furcsa keveréke, természetesen az elmaradhatatlan taktikai elemekkel a középpontban.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

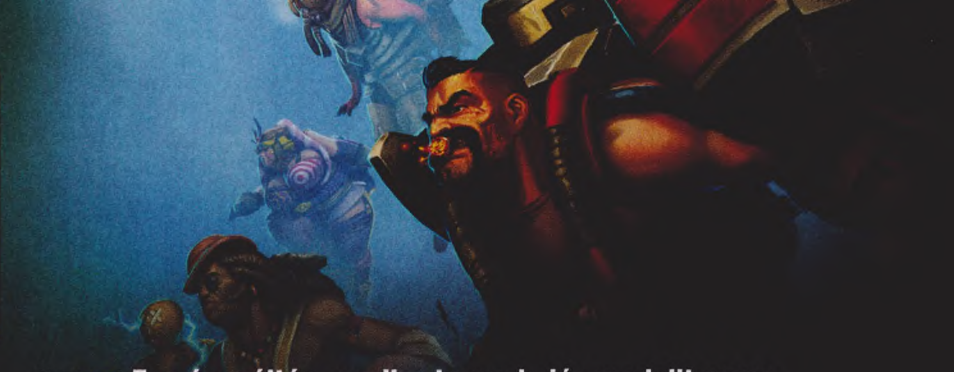
PRO

Bődületesen letisztult taktikai játék, amely a multiplayer során fedi fel szépséges mélységeit és rétegeit. Ja, és a zenéje valami hihetetlenül atmoszferikus.

KONTRA

Kissé steril látvány, ami tizenéves hagyományokra épít. A menürendszer is enyhén fapados, valamint a bogarakat sem sikerült 100%-ban kiirtani.

75%



[ÍRTA OBO] **Egy év múltán, a mikrotranzakciós modellt maga mögött hagyva újra próbálkozik az Aerena, ám a várt siker elmaradt. A Masters Edition jó mélyen egy egészen szórakoztató játékot rejt, de nincs, ami a felszínen tudná tartani.**

Független fejlesztők szerencsére ritkán szokták újra kiadni a játékaikat, pláne egyetlen évvel az eredeti premier után, a Cliffhanger Productions azonban most mégis beáll a sorba, és habár a lehúzás könnyedén eszünkbe juthat, valójában pont a rajongók kedvére igyekeztek tenni azzal, hogy az Aerena című játékukat megszabadították a free-to-play modelltől, mivel ez volt a leginkább nehezményezett pontja a programnak. Így született meg a Masters Edition, amiben bármiféle korlátozás nélkül szórakozhatunk, a pénzünkért a teljes játékot kapjuk (leszámítva az opcionális skineket), ugyanakkor már nincs meg az a hendikep, amit az ingyenesség jelentett – kifogások nélkül, a maga nemében kell helytállnia. A végeredmény pedig sajnos csalódáskeltőnek bizonyult.

AZ AERÉNA AZ ÉN OTTHONOM

Az Aerena egy izometrikus nézetben elénk táruló, steampunk stílust követő, körökre osztott stratégiai játék, melyben egy négyzetrácsos csatatéren folyik a küzdelem, ahol a harcosainkkal az a célunk, hogy a tábla másik végében pöffeszkedő játékos lebegőhajóját megfúrjuk. Erre a feladatra mind a két oldalon három-három katona áll a rendelkezésre (őket a meccs előtt összeállított csapatból válogathatjuk ki), akiket szigorúan a lerakásuk sorrendje által meghatározott egymásutánban mozgathatunk, illetve maga a játékos a saját, statikus karakterével is beavatkozhat a dolgok menetébe. Körönként összesen két lépést tehetünk a rendelkezésre álló időn belül, ami lehet támadás, mozgás, vagy a körök során halmozódó pontokhoz kötődő különleges képességek egyikének elsütése.

Alapvetően nem lenne egy rossz játék, de meglehetősen kevés benne a tartalom, és az aktív játékosok száma is túl alacsony.

Röviden ezek az alapszabályok, amik egy olyan játékmenetet alkotnak, ami a jó helyezkedésre és a képességek megfelelő ütemben történő használatára helyezi a hangsúlyt, mintsem a nyers erőre. Az egész logikus és viszonylag könnyen követhető felépítést kapott, erős magja a programnak, amit a legelső indításkor egy sor, a mesterséges intelligencia ellen vívott küzdelemmel meg is ismertetnek velünk, majd irány a mélyvíz, ami a multiplayer módot jelenti. Itt jelentkeznek az első problémák, ugyanis újoncként kemény falba ütközik az ember, hiszen a free-to-play időben szerzett eredményeket a fejlesztők nem nullázták, így rendre nálunk sokkal magasabb szintű és tapasztaltabb ellenfelekkel találjuk szemben magunkat. A sikerélmény ezért az elején nagyon nehezen jön, de ha sikerül kifogni egy jó, hasonló szinten mozgó partnert, akkor végig élvezetesek az alig több mint tízperces küzdelmek – ilyen fogás azonban ritka. A tesztelés során egyetlen alkalommal sem találtam harmincnál több játékost, vagyis az Aerena közössége már most vegetál, és várhatóan később sem lesz egészségesebb, ebből pedig az is következik, hogy ha a veteránok társaságában egyről a kettőre akarunk jutni, akkor csak a lélekölő, lassú farmolás marad, hogy legalább hasonló szintre kerüljünk, ez viszont könnyen elveszi a kedvet az egész játéktól. Érthető módon, jegyzem meg.

Az biztos, hogy a gépigény miatt nem kell aggódni: az androidos / iOS-es gyökerek miatt a játék mindenen elfut.

EZ ELSÜLLYEDT

Az Aerena problémája azonban nemcsak a játékosok számában rejlik, gond az is, hogy nincs elég változatos tartalom, amibe bele tudnánk mélyeszteni a fogunkat. Összesen négy pálya áll a rendelkezésünkre, az új hősök és képességek drágák, így a teljes, egyébként tisztes méretű felhozatalnak csak a töredéke van használatban, ezenfelül pedig csak két játékmód (a másik egy offline hordamód a buta gép ellen) közül választhatunk. Persze ez a tartalomhiány esetleg megbocsátható lenne, hiszen a budget kategóriában indul a játék, de az, hogy egyszerűen nincs kivel játszani, illetve aki van, az ellen kezdetben aránytalanul nehéz a küzdelem, a meglévő kevés vonzerőt is megöli. Egy jó játék vázával állunk szemben, ami alaposabb finomhangolással és változatosabb tartalommal talán népszerűbb lehetett volna, de így még csak lábjegyzet sem lesz.

ADATOK

KIADÓ **Cliffhanger Productions**

FEJLESZTŐ **Cliffhanger Productions**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

1,7 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB DirectX 9.0 VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Aerena egy alapvetően szórakoztató kis stratégiai játék, ám nincs elég tartalom és játékos, ami miatt megérné időt tölteni vele.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Jól kigondolt, logikus játékmenet.

KONTRA

Nincs elég játékos, sem tartalom, és a lehetőségek is limitáltak.

60%

Iron & Steel Pack

Wild West Rampage
CastleStorm

[ÍRTA WILSON] **Újabb hónap, újabb Pinball FX 2 / Zen Pinball asztal? Meglehet: bár februárban nem merészkedtünk vissza a flipperek világába, márciusban kétszer is lehetőségünk nyílt rá – a mostani csomag ugyanis dupla dózist tartalmaz.**

Ez persze egyáltalán nem újdonság a magyar Zen Studios munkásságában, mert ugyan eddig is meg lehetett venni szinte minden egyes asztalt egyesével is, igazán akkor érte meg, ha csomagban érkeztek – főleg, ha tematikus összeállításról volt szó, mint a Star Wars-, vagy épp a Marvel-adagok esetében. Ez persze annyira jól jövedelmező üzletágnak bizonyult, hogy a Zen életében ma már inkább ritkaságnak, sem mint mindennaposnak számít, ha nem licenc alapú újdonságot dobnak piacra. Legutóbb erre kicsivel több mint egy éve volt példa a Super League képében, amely napjaink legnépszerűbb, legnagyobb focicsapatai előtt tisztelgett drága, de minőségi flipperrel, így éppen itt volt az ideje, hogy a tavalyi év végén kiadott, felfoghatatlanul jó South Park, a film hangulatát tökéletesen megkapó Guardians of the Galaxy, a zseniálisan humoros Deadpool, és az általunk nem tesztelt Venom után megint a saját fejük után menjenek.

Két remek asztal alig öt euróért, a szokásos Zen minőségben: egyszerűen nincs olyan ok, ami miatt indokolt lenne passzolni.

VASKALAPOSOK

Ennek eredményeképp született meg az Iron and Steel csomag, amely nevéhez hűen két anyagot is tartalmaz: oké, vasat és acélt speciel pont nem, maximum csak átvitt értelemben, hiszen a Steel feltehetően a fantasybirodalmakból ismerős kardra, az iron meg... nos, hát valamire biztosan utal a vadnyugatról. És akkor ezzel le is lőttük az első poént: az egyik asztal tényleg az egyik legnépszerűbb témát, a cowboyok és a banditák civódását dolgozza fel. A Wild West Rampage névre hallgató tábla főszereplője egy Cindy nevű hölgy, aki a törvény képviselőjeként próbálja megőrizni a rendet a régmúlt egy poros kis településén. A dolgát persze folyamatosan nehezítik: például a banditák előszeretettel rakosgatnak robbanóhordókat a várost a külvilággal összekötő vasút közelébe, imádnak részegen randalírozni a kocsmában, és ha kell, még magát a seriffet is kihívják egy kis tűzpárbajra.

A WWR egyáltalán nem a könnyű asztalok közé sorolható, annak ellenére, hogy letisztult, relatíve könnyen átlátható, mégis rettenetesen jól feldíszített. Az igazi kihívást az adja, hogy a kickbacket csak nagy nehézségek árán lehet aktiválni, a golyómentés, mint olyan pedig szinte nem is létezik, így szinte mindennapos látvány a karok között tátongó szakadékba eső fémgolyó, és persze az ezzel járó frusztráció. Mégis rettentő élvezetes, már csak a téma okán is, amit szokás szerint sikerült minijátékokkal megfejelni, sőt, még két extra kar és pár hatalmas, szép köröket leíró rámpa is segíti a munkát. Az igazán profik (vagy a nagyon szerencsés kezdők) pedig próbálkozhatnak a másfél millió pontot adó, rejtett skillshot megtalálásával...

SZAMARAMAT EGY LÓÉRT

Aki ennél kicsit könnyebben emészthető, de mindenképp színesebb élményre vágyik, mindenképp próbálkozzon meg a CastleStormnak szentelt asztallal – és nem csak azért, mert ez az aktuális PC Guru remekbe szabott teljes játéka, hanem mert a Zen a saját portékái esetében is tökéletesen tudja, hogyan adaptálja a témát és a játékmenetet a flipper keretei közé. A CastleStorm-tábla hihetetlenül nagy hasonlóságot mutat a Pinball FX / Zen Pinball család egyik legfantasztikusabb darabjával, az Epic Questtel: bár karakterfejlesztés, inventory itt ugyan nincs, viszont az eredeti játékból ismerős várrombolást sikerült becsempészni a térkép tetejére, és még a birkakatapult is munkára fogható, ha megindul a vikingek inváziója. Rettentő színes, nagyon szép, nagyon szórakoztató – de hát egy Zen Studios-féle flipperasztaltól mi mást is várhatnánk?

ADATOK

KIADÓ **Zen Studios**
FEJLESZTŐ **Zen Studios**
MŰFAJ **flipper**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Zen nem kényelmesedett el, a két asztal pont olyan színvonalas, mint a licenceltek.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
A szokásos Zen minőség, ezúttal dupla dózisban, kifejezetten jó áron.

KONTRA
A vadnyugat talán túlságosan is nehéz, a CastleStorm asztalon pedig jó lett volna egy igazi várostrom.

80%

90%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett South Park-flipper tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/pfx2-southpark

The Book of Unwritten Tales 2

[ÍRTA BESSJE] **Visszatértek! Wilbur, a mágusnak állt gnóm, Ivo, a szexi tünde hercegnő, Nate, a Mary kalózléghajó kapitánya és hűséges cimborája, Critter, a lila akármicsoda újabb mókás kalandokba keverednek, hogy ismét megmentsék Aventásiát a végső pusztulástól.**

A német King Art Games 2009-ben adta ki a valaha készült egyik legjobb és legszórakoztatóbb point & click kalandjátékot, a januárban a PC Guru mellé csomagolt The Book of Unwritten Talest. Ám erre a világ csak 2011-ben jött rá, mert a digitális korszak előtt a német piac igencsak zárt volt, ráadásul az angol nyelvű lokalizációk csak évekkel később készültek el. De erre megérte várni. Mert ugyan nincsen benne semmi eredeti, klisék egész halmazából áll össze, mindezt olyan bájjal, olyan sok humorral és olyan jó fejtörőkkel fűszerezték meg, hogy nem lehet nem szeretni. A folytatást, vagyis inkább előzményt szerencsére hamarabb megkaptuk. A Critter és Nate megismerkedését elmeselő The Critter Chronicles 2012-ben debütált, további babérokat learatva a King Art számára. Ezt követően a valódi folytatás borítékolható volt, és egy igencsak sikeres kickstarteres gyűjtés után idén végre teljes pompájában élvezhetjük a The Book of the Unwritten Tales 2-t.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
King Art Games

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

The Book of Unwritten Tales
2011 (NORDIC GAMES)

The Critter Chronicles
2012 (NORDIC GAMES)

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

A történet néhány évvel az után veszi fel a fonalat, hogy Wilbur, Ivo, Nate és Critter hátsón billentették az arch-witch Mortrogát és rút fiát, Munkust, ezzel legyőzve az Árnyak seregét és megmentve Aventásiát a sötétség uralkodásától. Hőseink eztán szétszéledtek. Wilbur tanár lett a seastone-i mágusiskolában, Ivót az anyja próbálja férjhez adni Elfburrow-ban, Nate és Critter pedig szokás szerint bajban vannak.

A történet ezúttal sem mellőzi a fantasyjátékokra (vagy éppen könyvekre és filmekre) jellemző kliséket, ám ahogy az első rész, úgy a folytatás is alaposan kifigurázza azokat. Ennek ellenére sokkal jobban összerakott és fordulatosabb a második epizód sztorija, ráadásul a humoros felszín alatt érint olyan komolyabb témákat, mint a rasszizmus, a korrupció vagy a politika.

A történethez továbbra is emlékezetes, szeretni való karakterek asszisztálnak. A négy főhős mellett visszatér rengeteg korábbi figura, mint a kétfejű ork, vagy mindenki kedvence, a feledékeny múmia. Rengeteg új szereplő is csatlakozik hozzájuk, akik tovább színesítik Aventásia amúgy sem színtelen világát. Az újoncok büszkén állhatnak oda a visszatérők mellé, hiszen ki ne szeretné meg azonnal Timmyt, a kis patkányt, a kétbalkezes dzsinnt, Bennyt, vagy éppen a Red Pirate mixer harci majmát.

Eme szereplők java része természetesen a fantasytörténetek szülöttei, csupán annyiban térnek el már unalomig ismert elődeiktől, hogy ezek őket parodizálják. Ám a történet a karaktereken túl is rengeteg ponton kikacsint a popkultúrára. Kis túlzással nincs olyan perce a játéknak, amikor nincs utalás valamilyen videojátékra, filmre, sorozatra, könyvre, képregényre vagy a mitológiára. Sőt, a fejlesztők nem kevés önironiával élve többször kifigurázzák az előző két rész

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

Az Artefact of Divine Fate isteni hatalommal bír, s éppen erre van szüksége az árnyak seregét vezető Mortrogának és fiának, Munkusnak, hogy a világ urai lehessenek. Eme lelet hollétét azonban csak egyvalaki ismeri: MacGuffin, a gremlin archeológus. Munkus fülön csípi a professzort, de hiába, annak két váratlan segítője is akad. Ivo, akire egy rejtélyes könyvet bíz, és Wilbur, akinek egy gyűrűt ad át. Mindkettőjüknek az a feladata, hogy leszállítsa a rá testált tárgyat a világ legerősebb mágusának, Alastairnek. Miután sikerrel teljesítik küldetésüket, az Artefact of Divine Fate keresésére indulnak. Ekkor csatlakozik hozzájuk Nate, a kissé pancser kalózkapitány és hű társa, a szőrös, lila Critter. Hőseink kalandjaik során meglátogatnak egy földalatti templomot, bejárják a vadvidéket, kitörnek Mortroga kastélyából, találkoznak zombikkal, szellemekkel, metroszexuális paladinnal, versenyrendező orkkal, és még az időben is kóvályognak kicsit, mire legyőzik az árnyak seregét.

Sokat elmond a játék komolyságáról, hogy az utolsó harmadában van egy Lorem Ipsum nevű helyszín. Ilyen a német humor!

egy-egy furcsább pillanatát, vagy éppen magát a második epizódot.

A REPÜLŐ KALÓZSZIGETEN IS TÚL...

A játékmenet maradt a régiben – na, nem mintha a pont & click megoldáson túl sokat lehetne variálni. A szóköz lenyomásával megjeleníthetők az interaktív pontok, szóval nem kell pixelről pixelre átnéznünk a képernyőt. A humoros megjegyzések kedvéért létező pontok rákattintva, vagy egyszerűen a középső egérgombot lenyomva hozhatunk elő. Amúgy a kezelése maradt a régiben, a bal gombbal „kézbe vehetjük" a használni kívánt tárgyat, míg jobb klikkel a szereplő elmondja az adott tárgyról a véleményét.

Szerencsére a fejlesztők nem ítélték túl nehéznek a The Book of the Unwritten Tales vagy a The Critter Chronicles fejtörőit, úgyhogy a folytatásban sem könnyí-

Egyszerűen zseniális trilógiát hoztak össze a németek, egy kalandjáték-rajongó vagy érdeklődő sem hagyhatja ki őket!

egy-két kattintás után eltűnnek, és csak azok maradnak aktívak, amelyekre a későbbiek során még szükségünk lesz. Egy-egy ilyen interaktív ponttal három dolgot tehetünk: megvizsgálhatjuk, használhatjuk/felvehetjük, vagy karakterek esetén beszélgetésbe elegyedhetünk – a kurzor mindig jelzi a lehetőségeinket.

A cselekvések meghatározó elemei a tárgyak, amiket sok esetben kell kombinálnunk, néha igencsak vicces módon. A készlet immár nem a képernyő alján van – így nem zavar be, ha valamit azon a területen kell használni –, helyette egy könnyen elérhető, átlátható „hátizsákot" kaptunk, melyet a jobb alsó sarokban tették meg a dolgunkat. Sőt, ezúttal sokkal több a minijáték, és a sokszorosan összetett, mindhárom szereplőt bevonó feladványokból is jelentősen több akad, ráadásul ezekbe egyszerre két-három helyszínt is bevonnak, úgyhogy olykor szó szerint be kell járnunk a fél világot ezek megoldásáért. A dolgot megkönnyíti, hogy ilyen helyzetekben mindig kapunk egy gyorsutazást biztosító térképet. A feladványok hosszúsága és bonyolultsága ellenére egyszer sem érezzük azt, hogy csak azért ilyenek, mert a fejlesztők el akarták nyújtani a játékidőt, pedig éppen ezek miatt a második rész kétszer hosszabb az elsőnél, 25-30 órába is beletelhet végigjátszani. Ez igencsak szép teljesítmény a mai néhány óra alatt kipörgethető programok között, ráadásul mindezt úgy, hogy egy percig sem unatkozunk.

ÉRTÉKELÉS

DZSEJT

GÉPIGÉNY

2.0 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB DirectX 9c VGA, 13 GB HDD

Ha unod az agyatlan lövöldözéseket, vagy csak kellemes kikapcsolódásra vágysz, a The Book of Unwritten Tales 2 a te játékod. Egyszerűen nem lehet nem szeretni.

GRAFIKA **89%**
HANG **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY **98%**

PRO

Szerethető szereplők, fergeteges humor, az agytekervényeket megmozgató feladványok, bájos, fordulatos történet.

KONTRA

A végén van néhány idegesítő bug.

92%

AHOL A BÁRÁNYÚL SEM TÚR...

A legszembetűnőbb változás mindenképpen a grafikán érhető tetten. Az új motornak hála a The Book of Unwritten Tales 2 sokkal szebb és részletgazdagabb elő- és háttereket tud megjeleníteni a pályákon, ahol immár a kamera sem statikus. A karakterek úgyszintén kidolgozottabbak küllemre, és sokat fejlődött a mimikájuk. Összességében az egész megvalósítás olyan, mintha az ember egy interaktív animációs filmet nézne.

Hogy a King Artnak már több forrása volt a játékra, az a grafika mellett a hangokon érhető tetten. A zene sokkal epikusabb, ami nem csoda, hiszen az előző két résszel ellentétben itt már élő zenekar játssza a muzsikát. A változatosabb hangeffekteket pedig leginkább akkor vehetjük észre, amikor Critter vagy éppen Tschiep-Tschiep „beszél." Náluk az első részben igen sokszor ismétlődtek ugyanazok a hangok.

Belekötni a játékba talán csak egy ponton lehet: a vége felé feltűnően sok grafikai bugba botlik az ember. Konkrétan van egy pályaszakasz Lorem Ipsumban, ahol a klikkelgetés több ízben is csütörtököt mondhat, és a karakterek néha belesétálnak a falba. Később kifagyhatnak az animációk, ezzel meggátolva a továbbhaladást, ilyenkor pedig csak az újratöltés segíthet. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy a játék igen sűrűn ment automatikusan.

ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE?

Több mint valószínű, hogy nem. Hát már hogyan lehetne vége egy The Book of Unwritten Tales című sorozatnak? És bár a második rész vége lezárja ennek a játéknak a történetét, éppen elég szál maradt nyitva ahhoz, hogy folytatódjon a meg nem írt történetek könyve. És folytatódjon is, amíg ennyi humort, ennyi bájt, ilyen mértékű szórakoztatást és ilyen remek fejtörőket tudnak prezentálni a King Art szakijai!

RÉPUBLIQUE
REMASTERED

[ÍRTA WILSON] Ha a pár oldallal arrébb tárgyalt Homeworld: Remasteredet tekintjük ezentúl a definitív remastered játéknak, és ahhoz mérünk mindent, akkor elég erős hónapunk van – a République Remastered ugyanis van olyan színvonalas, mint az. Csak épp játéknak nem a legjobb.

Minden fejlesztőnek megvan az álma, a projekt, amit elkészítene, ha lenne rá lehetősége: segítőtársa, és elsősorban pénze, hiszen a játékfejlesztés főállású dolog, ha az ember komolyan gondolja. És Ryan Payton meglehetősen komoly, elhivatott ember, hiszen bekerült egy olyan csapatba, amelynek vagy két évtized kellett, hogy idegeneket is szívesen a sorai között lásson: a Konami legfontosabb pénztermelője, a Kodzsima Hideo vezette Fox Productions ugyanis csak a 2004-es MGS3 során vette rá magát arra, hogy bevonjon egy nyugati szemet is, megpróbálva tartani a lépést a világ azon részével, ahol a játékfejlesztést magasabb szinten űzik. A számítás pedig bejött, a hármas sorszámú Metal Gear a széria történetének egyik legfantasztikusabb epizódja, és egyben meghatározó darabja, mely lefektette a sorozat modernebb alapjait. Az eredetileg videojáték-újságírással foglalkozó Payton az MGS3-ban még csak asszisztált, a Portable Opsnál viszont már producer volt, a monumentális MGS4-nél pedig már nem volt olyan elem, amelyen ne hagyta volna ott a keze nyomát. Ám 2008-ban egy családi tragédiát követően visszaköltözött az Egyesült Államokba, hogy a Halo 4 narratívatervezőjeként szerezzen hírnevet nyugaton is, de ez is csak egy köztes lépés volt az igazi cél, a saját stúdió, és a saját játék felé. És így született meg a Camouflaj csapata.

REJTETT TEHETSÉGEK

A Camouflaj neve viszont csak azoknak lehet ismerős, akik vagy aktív iOS-játékosok, vagy követték a Kickstartert a kezdetektől, hiszen Payton és brigádja azon elsők közé tartoztak, akik jelentős összeget tudtak összegyűjteni az érdeklődőktől egy videojátékra. Méghozzá nem is akármilyenre: a République ötlete a Metal Gear Solid fejlesztése közben született, mert Payton szerint akkoriban még egyáltalán nem volt „igazi" játék, csak pár perces kikapcsolódást nyújtó, esetleg a free-to-play modellből minden centet kisajtoló szörnyszülöttek. Úgyhogy neki kellett csinálnia egyet.

Az epizodikus, összesen öt fejezetből álló République természetesen alkotójának előéletéből táplálkozik, méghozzá alaposan: játékmenete leginkább a Metal Gear Solidra emlékeztet, de merít a Resident Evilből, a BioShockból és a metroidvania műfaj legjobbjaiból is, valójában mégis egy point and click játék, ahol a főszereplőt nem lehet közvetlenül irányítani, csak épp mutatni neki az utat a kínok között.

Világa meglehetősen furcsa, és mindenképp taszító, ahol a teljes elnyomás uralkodik: egy République néven futó dogmát követve kénytelen mindenki élni az életét egy Metamorphosis nevű komplexumban, ahol a totalitárius állam biztonságára a prizrakok, vagyis az őrök felügyelnek, az államot és ezzel együtt a teljes hatalmat pedig egyetlen ember birtokolja, egy bizonyos Headmaster, azt téve Metamorphosis lakóival, amihez éppen csak kedve van, legyen az agymosás, átnevelés, vagy akár látványos likvidálás.

ADATOK

KIADÓ
Camouflaj

FEJLESZTŐ
Camouflaj

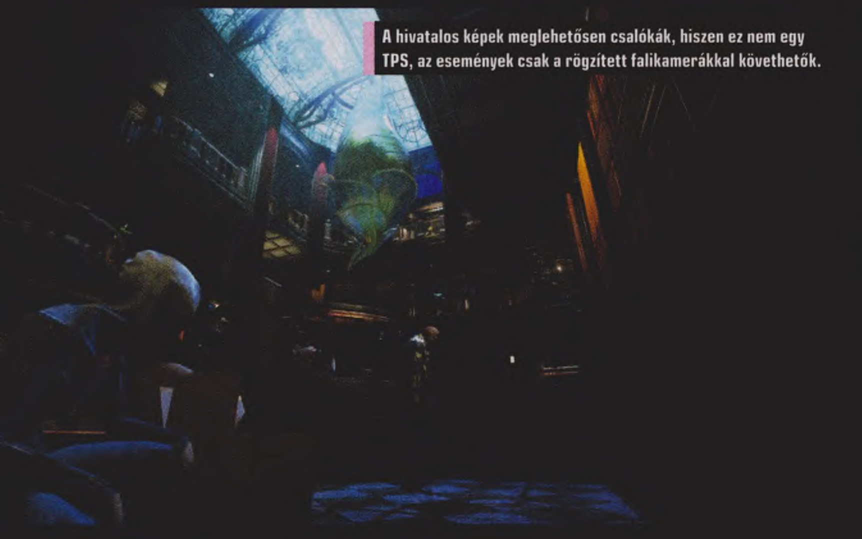
MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

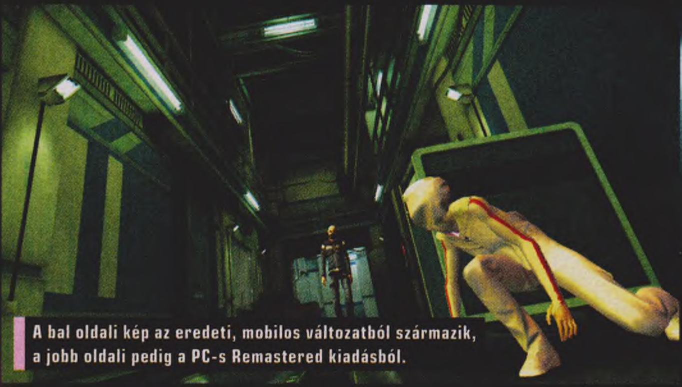
STÍLUSMINTA

Geist
2005 (NINTENDO)

The Experiment
2007 (DREAMCATCHER)



A hivatalos képek meglehetősen csalókák, hiszen ez nem egy TPS, az események csak a rögzített falikamerákkal követhetők.



A bal oldali kép az eredeti, mobilos változatból származik, a jobb oldali pedig a PC-s Remastered kiadásból.

És utóbbira alkalmanként szükség is van, hiszen a nem éppen idilli békét rendre felkelők, lázadók zavarják meg, akik nem átállanak még a betiltott könyvekből is jelszavakat találni maguknak, hogy azt használva szólítsanak fel ellenállásra, mielőtt a Metamorphosis a szabadság utolsó morzsáját is felemészti.

FAHRENHEIT 451

Ilyesmi sors várna főszereplőnkre, a csinos lányra, Hope-ra is, ha egy nap nem kerülne a kezébe egy mobiltelefon, és a vonal túloldalán egy látszólag mindenható ismeretlen, aki képes lezárt ajtókat kinyitni, ajtók meghackelése / lezárása már a te feladatod. Hope szerencsére nem egy lemming, nem megy a feje után, csak akkor mozog, csak akkor cselekszik, ha erre utasítják – és éppen ezért hasonlít leginkább egy point and click kalandjátékra a République. Hogy ez a meglehetősen furcsa egyveleg működik-e? Az nem kétséges. De szórakoztató is? Itt már vannak problémák.

A NAGY TESTVÉR

A République Remastered ugyanis érezhetően egy tabletre / mobilra tervezett játék, pár perces kihívást nyújtó szobákra

Bár az újrakiadás nagyon színvonalas és tartalmas, a baj nem ezzel, sokkal inkább magával a játékkal van.

titkos e-mailekhez és naplóbejegyzésekhez hozzáférni, vagy épp átvenni az irányítást a komplexum több ezer kamerája fölött – ez vagy te, a játékos, és ez a te feladatod.

Hope-ot ugyanis nem lehet közvetlenül vezérelni, csak utasításokat adni neki a kamerán keresztül. Ez szinte minden esetben mozgást, fedezékbe bújást, vagy egy tárggyal való interakciót jelent, minden más, így például az szabdalt világgal, érintőképernyőre megálmodott irányítással. Utóbbit persze tökéletesen kiváltja az egér, csak épp az érzés más: a kamerák által közvetített játékmenet személytelensége az érintés miatt emberszerűbb, mint a monitort nézve klikkelgetni, még ha a teendők és minden egyéb elem ugyanaz is, hiszen Hope egy telefon kamerájába beszél, és az eredeti változat kiadásakor mi magunk is ilyen készüléket fogtunk, hogy megmentsük.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,0 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GT 440 / AMD Radeon HD 5550, 5 GB HDD

A République egy fantasztikus játék lehetne, csak épp hiteltelen a világa, korlátozott a játékmenete, és túlságosan passzív az általa nyújtott élmény.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Igényes újrakiadás, feljavított látványvilág, komplett tartalom.

KONTRA

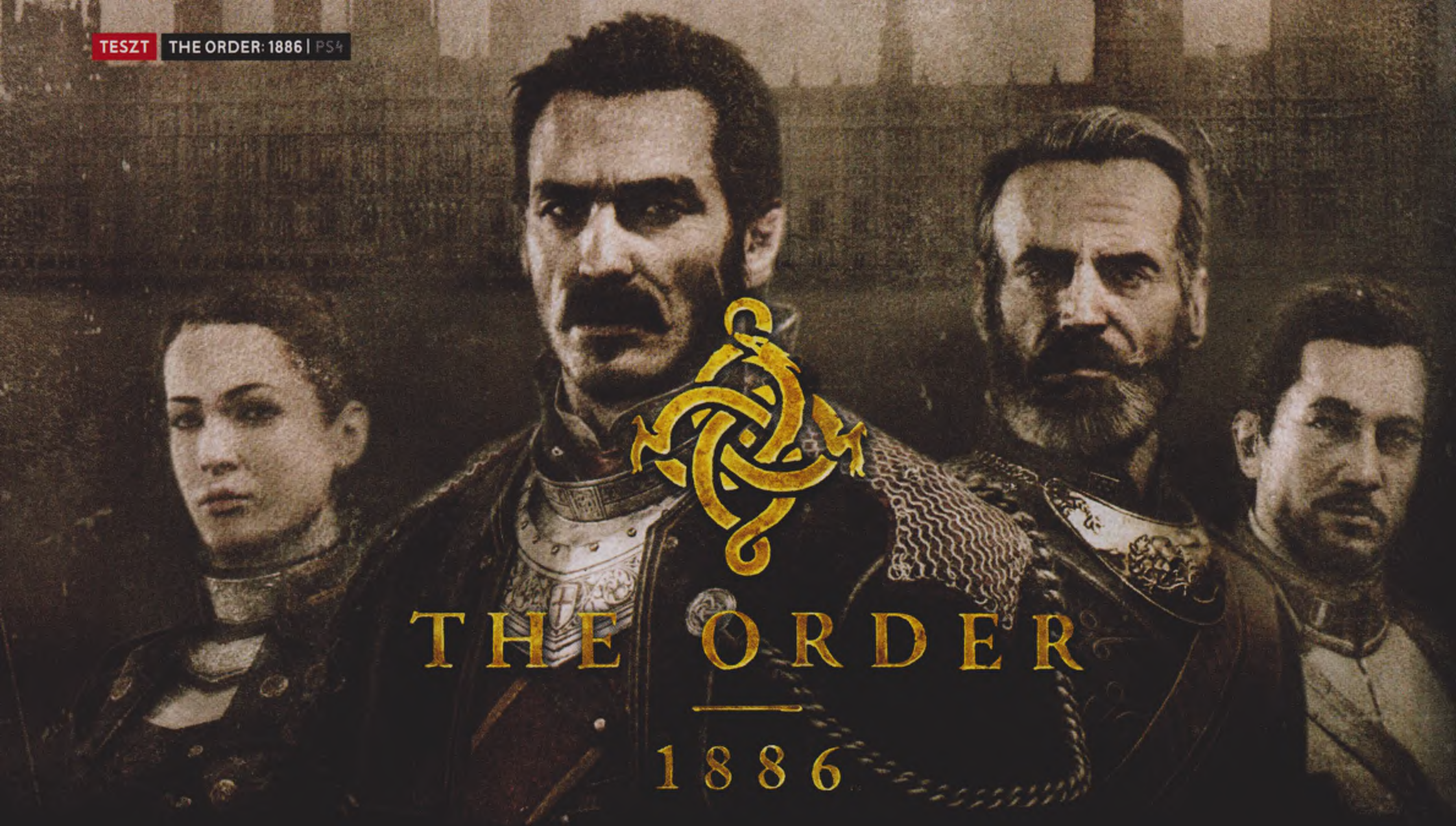
Áldiktatúra, a túl egyszerű játékmenet pedig mobilon szórakoztatóbb volt.

70%

De igazából nem is ezzel van a baj, sőt, még csak nem is a játékmenet túlzott egyszerűségével, hanem a tétnélküliségével és az események sablonosságával. Előbbi alatt azt kell érteni, hogy hiába kapnak el az őrök – harcrendszer nincs a játékban, az ellenfeleket csak sokkolóval vagy gázspray-vel lehet pár percre hatástalanítani –, annak nincs igazi következménye, szimplán csak elvisznek a legközelebbi cellába (ami akár közelebb is lehet az igazi célunkhoz, mint ahol valójában tébláboltunk), ahonnét te, a játékos két kattintással úgyis kiszabadítod Hope-ot, aki úgy mehet tovább, mintha mi se történt volna.

Ez pedig remek példa arra, hogy miért totálisan hiteltelen a Républiqe diktatúrája: süt róla, hogy olyanok álmodták meg, akik sose éltek ilyen rendszer alatt, és akik számára a huszadik századot meghatározó elnyomás kimerül abban, hogy nincs sajtószabadság, bizonyos dolgok be vannak tiltva, aki pedig másképp gondolkodik, azt megpróbálják átnevelni. De ugyan melyik „igazi" diktatúrában volt arra példa, hogy egy komoly agymosásra cipelt rab egyik őre felkiált, hogy „hé, itt ne hagyjuk a takaróját, különben megfázik"? Hogy lehet olyan életszínvonala az elnyomottaknak, mint egy skandináv ország dúsgazdag lakosának?

Hiteltelen, és emiatt sokak számára taszító, pedig látszik rajta a törődés, a minőségre, az élményre való törekvés, különösen a Remastered változaton, amely megkapta a Unity motor ötödik verzióját, és ezzel együtt a 2015-ös színvonalon mozgó tálalást, melynek hála fényévekkel látványosabb, szebb, mint a mobilváltozata, és a csomag ára tartalmazza a közeljövőben érkező utolsó két epizódot is. De ha világa nem működik, az új platformon pedig az élmény se ugyanaz, akkor lehet, hogy érdemesebb inkább várni vele. Mint egy idilli világban, amilyen a République-nek is van.



THE ORDER 1886

[IRTA CHOCHO] **A világ legszebb játékát elkészíteni kemény meló lehetett, a Ready at Dawn csapata azonban sikerrel vette az akadályt, hisz az Orderénél jobb grafikát egyelőre elképzelni sem igazán tudunk. Csak épp az a helyzet, hogy ez még nem elég az üdvösséghez.**

Azt mondják, a grafika nem minden. Sőt, igazából másodlagos tényező, hiszen egy játék elsősorban a működésével, és nem az általa prezentált látvánnyal tart a képernyő előtt, sokszor akár száz és száz órán keresztül, vizsgaidőszakban, karácsonykor, munkaidőben vagy egy hosszúra nyúlt estén. Én azonban azt vallom, hogy a csudába is, 2015-öt írunk; már rég repülő autókkal kéne száguldoznunk, légdeszkával járni a munkahelyünkre, és robotokkal hozatni magunknak sört a hűtőből. És ha már ezek a dolgok nem valósultak meg, fájdalmas, kiheverhetetlen csalódást okozva gyermeki lelkemnek, akkor legalább a játékok nézzenek ki úgy, mintha a Doom 22 éve jelent volna meg! Talán sekélyesen hangzik, de pont a grafika az, ami beszív egy játékba, és rávesz, hogy egyáltalán foglalkozzak vele – ha arra vagyok kíváncsi, ahogy két pixel egy harmadik után szaladgál, előveszem az Atarit, és csapatom vele pár órát az ósdi Junosztyon. De mielőtt még félreértést szül e kissé éles mondatom, hangsúlyozom, hogy most az AAA-kategória tízezres árakkal riogató termékeiről beszélek, és nem az indie-fejlesztőket köpöm szemközt.

Ennél fogva talán érthető, miért vártam annyira az Ordert. Amióta megtudtam, hogy a két éve bemutatott első kedvcsináló videó nem renderelt anyag volt, hanem bizony a játék akkori színvonalát tükrözte, azt reméltem, hogy amennyiben szakértő kezek dolgoznak rajta, úgy megjelenésekor végre megmutatja, mit is tud a PlayStation 4, és egyszersmind átveszi a Gears of War-sorozat által uralt shooter-trónt, ami jó ideje vár már egy tisztességes királyfira. Sajnos azonban nem ez történt. A The Order persze megjelent, és úgy néz ki,

Ennél szebben kinéző játék lehet, hogy még évekig nem lesz, akármilyen platformról is legyen szó.

hogy még a PC Master Race öntömjénező übermenschei is elismerően bólogatnak a láttán, mi több, személy szerint úgy gondolom, hogy a valaha készült legkidolgozottabb grafikát birtokló játékról van szó, ami technikai értelemben lenyűgöző, mondhatni hihetetlen eredmény. Nem is a sok klassz fényeffekt, shader és textúra itt a lényeg, hanem a kikezdhetetlen összhatás: az Order egyszerűen gyönyörű. Ha azonban lenyaldossuk róla a lőporszagú cukormázat, szembesülünk a keserű ténnyel, miszerint a Ready at Dawn csapata mindent feláldozott a prezentáció oltárán, beleértve a játékmenetet is – mely, mint említettem, kulcsfontosságú, hogy az embert a gép előtt tartsa.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Ready at Dawn

MŰFAJ
TPS

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Gears of War 2
2008 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

Uncharted 2: Among Thieves
2009 (SCEE)

A BELÜGYMINISZTER ÖRÜLNE

Az Order elindítását követően rögtön feltűnik, hogy alig akad pár lehetőségünk. Vagy a New Game-re nyomunk, vagy a beállításokat böngésszük, amik között szintén nem sok érdekes dolog található: bekalibrálhatjuk a nehézséget, kikapcsolhatjuk a célzásrásegítést, játszhatunk a kép fényerejével, és aktiválhatjuk a feliratozást, ami a régies angol nyelv használata miatt itt erősen ajánlott, de tulajdonképpen ebben ki is merül, amit az Order nyújt. Ezen kívül találunk még egy Extras

Nehéz azt mondani, hogy gyönyörűek az átvezető videók, hiszen mindegyik valós időben fut: a játék szimplán megdöbbentő!

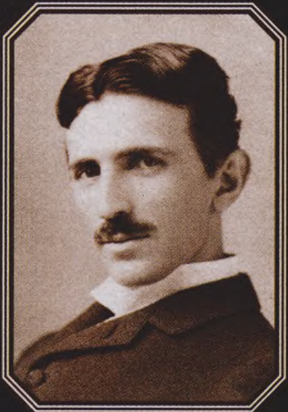
menüpontot, amiben viszont csak a stáblistát nézhetjük végig, szóval nem marad más, mint a lecsóba csapás. Ám a New Game menü lenyomása sem kecsegtet túl sok jóval, lévén a játék egy elnyomhatatlan, 15 perces bevezetővel startol, ami bár nagyon-nagyon szép, rendkívül lassú és monoton tempóban vánszorog. Eközben pedig mi, vásárlók, akik majd' 20 ezer forintot hagytunk a boltban az Orderért, aminek a dobozán egy géppisztolyos alak feszít, alig várjuk, hogy végre lövöldözzünk egy kicsit. De nem. A prológust az első fejezet szintén hosszas, szintén unalmas, és szintén lassú folyású bevezetője követi. Blablabla, a Rend fontos, blablabla, vigyázzunk egymásra, blablabla. Mikor már épp elaludnánk, egyszer csak felpörögnek az események, és fegyvert ad a kezünkbe a játék. Hohó, erre vártunk, nosza, ugrás a fedezék mögé! Előhajol, tüzel, vissza. Ismétel. És ismétel. Oké, minden ellenfél halott, menjünk előrébb. Majd kezdjük az egészet elölről, és jöhet a következő tízperces videó.

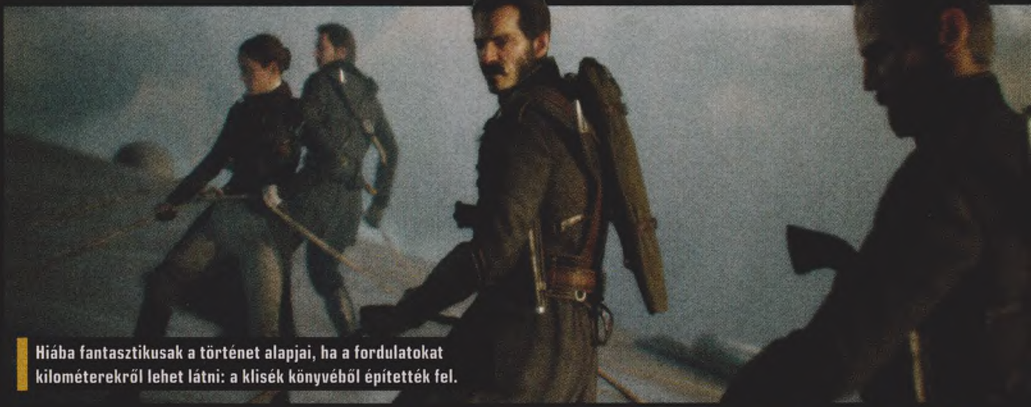
Ismerős a formula? Nem véletlen, a Gears of Wart fentebb nem csupán a kissé haldokló TPS-zsáner utolsó nagy sorozataként említettem meg, hanem az Order fő inspirációjaként is, hiszen a Ready at Dawn szemmel láthatóan a saját Marcus Fenixét akarta életre hívni az örökké morcos, de persze valójában melegszívű Greyson képében. Ő az a bajszos alak, akit végig irányítani fogunk, és aki a Rendnek nevezett különleges szervezet lovagja, mely egészen a Kerek Asztal Lovagjaiig nyúlik vissza. Az Order világában a mondabeli Artúr király valós történelmi személy volt, aki hűséges lovagjaival megtalálta a Szent Grált, irreálisan hosszú életet adva így mindazoknak, akik csatlakoztak hozzá a természetfeletti szörnyek, vagy ahogy itt hívják őket, félvérek elleni harcban. Persze az idő kereke fordult pár századot, 1886-ban pedig a Rend már nem a vérfarkasok és vámpírok totális kiirtásáért küzd, hanem az egyensúly fenntartásáért. De mielőtt valaki liberális, minden vérvonalat tisztelő lovagokat vizionálna, az egyensúly szó ebben az esetben az emberi faj felsőbbrendűségének megőrzését jelenti. Azaz, ha valahol felütik a fejüket eme istentelen lények, a Rend alaposan szétcsap közöttük, hogy megtanulják, hol a helyük. Sőt, így járnak a korona ellen lázadók is, akik egy ideje már több borsot törnek a derék angolok orra alá, mint a teljes Alkonyat-stáb együttvéve.

Tiszteletlen, mi több, jogtalan dolog volna elvitatni az Order második legnagyobb érdemét, ami az általa teremtett steampunk világ kidolgozottsága. Még úgy is, hogy maga a sztori nem nyerne Oscart, hisz tele van buta klisékkel és előre látható fordulatokkal, ám egy akciófilmtől sem vár többet az ember pár óra laza szórakozásnál, ehhez pedig az Order forgatókönyve is elég... lenne, ha nem venné magát nevetségesen komolyan. Időnként már szinte kínos látni, ahogy hősünk, Greyson vergődik a Rend parancsai és a szíve diktálta kételyek között, amiket aztán a játék második felében nagyon gyorsan eszkalálnak az írók megoldhatatlan konfliktussá. Ez azt jelenti, hogy az Ordernek rendes befejezése sincs, az utolsó képsorok csak

TESLA, A FELTALÁLÓ

Az Order egy alternatív 1886-ban játszódik, ahol a technikai fejlődést nem gátolja olyan sok tényező, mint a valóságban történt, így az olyan feltalálók is sokkal elismertebbek, mint az ekkor 30 éves Nikola Tesla, aki a játékban szintén a Rendnek dolgozik, és mindenféle vad elektromos fejlesztésekkel igyekszik lázba hozni a sok száz éves harcba belefáradt lovagokat. Tesla a való életben is géniusz volt, aki az elektromosság és a mágnesesség területén érte el a legnagyobb sikereit, sőt, halála után legendák szóltak be nem fejezett, és az amerikai titkosszolgálat által örökre elrejtett találmányairól, amik között egy halálsugár és egy örök ingyen áramot termelő, vezeték nélküli toronyegyüttes is szerepelt. Vérfarkasok öldöklésében viszont tuti nem vett részt. Vagy ezt is eltitkolták...



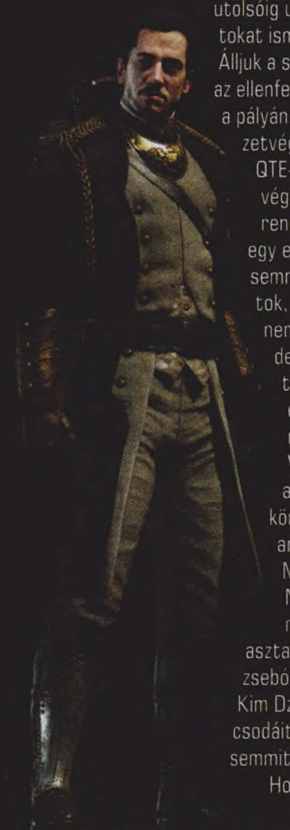


Hiába fantasztikusak a történet alapjai, ha a fordulatokat kilométerekről lehet látni: a klisék könyvéből építették fel.

egy mellékszálat zárnak le, a folytatásra hagyva az alternatív, technikailag bizonyos értelemben még korunknál is fejlettebb 1886-os London legfontosabb kérdéseinek megválaszolását.

NÉZD! MONDOM, NÉZD!!!

S hogy mi tölti ki a sok-sok átvezető közti üres helyet? Nos, a világ legunalmasabb lövöldözése, ami már 2000-ben sem tetszett volna senkinek. Az Order egy százéves játékmeneten lovagló, monoton shooter, ami ha nagy kegyesen engedi, hogy játszunk, akkor az első órától az utolsóig ugyanazokat a feladatokat ismételteti velünk. Álljuk a sarat, míg elfogynak az ellenfelek. Nézzünk körül a pályán. Győzzük le a fejezetvégi rosszfiút egy QTE-csatában. Puff, itt a vége fuss el véle! Se egy rendes boss-harc, se egy emlékezetes csata, semmi. Akadnak pillanatok, amikor már majdnem élvezzük a dolgot, de a lendületet kisvártatva megszakítja egy újabb hosszúra nyúlt átvezető. Vagy épp kiszúrunk a pályán egy fehér körrel jelzett tárgyat, amit megnézhetünk. Meg KELL néznünk. Nem vicc, emberünk odabattyog az asztalhoz, felvesz egy zsebórát, és nézi, mint Kim Dzsongun a „jó Korea" csodáit. Nem csinál vele semmit, csak bámulja. Hogy miért? Öncélú módon azért, hogy a játékos lássa, micsoda részletességre képes a Ready at Dawn saját fejlesztésű grafikusmotorja és az az alá dolgozó modellezők, grafikusok. Így van, más értelme nincs a dolognak. Persze találhatunk újságcikkeket és meghallgatható audioüzeneteket, amik segítenek kicsit mögé látni az amúgy in medias res történetnek, mindez azonban nem jogosítja fel a fejlesztőket arra, hogy az orrunk alá dörgöljék a grafikát. Mintha amúgy nem látnánk, hogy döbbenetesen néz ki a játék.



Hiába gyönyörű, hiába eszelősen jó a világa, ha egyszerűen nincs mögötte se tartalom, se ötletek.

Mindezt még elnézhetnénk a srácoknak, ha lenne valamiféle fejlődési rendszer, New Game Plus, vagy bármi, ami rávenne, hogy újra elővegyük az Ordert. Ilyesmi viszont nincs a játékban, ami egyébként kimondottan rövid, normál nehézségi szinten úgy 4-5 óra alatt végig lehet szaladni rajta. Én Hardon játszottam végig a programot, de megbántam, mert még egy nyavalyás trófeát sem kaptam az erőfeszítéseimért, a mesterséges intelligencia pedig buta maradt, mint a tök, s egyedül a frusztrálóan pontos találatai és a vérzékennyé vált Greysonom miatt tűnt nehezebbnek a játék. Az Order sztorija egyébként tizenhat fejezetre bomlik, ami elsőre nem tűnik kevésnek. Fontos megjegyezni azonban, hogy ezek között kettő olyan is akad, amelyben nincs interakció, csak hosszú átvezető videók, szép grafikával. És ez már oly mértékű pofátlanság, ami mellett nehéz elmenni szó nélkül. Mielőtt pedig megkérdeznétek, hogy a korábban említett Extras menüpont mivel bővül a végigjátszást követően, elárulom, hogy semmivel. Komolyan, csak a stáblista marad benne. Klassz extra, mi?

HAJNALI ÉBREDÉS

A Ready at Dawn neve nem véletlenül nem cseng ismerősen, hisz a kaliforniai csapat eddig jórészt kézi konzolos címeken dolgozott. Hozzájuk köthető az egyébként jól sikerült, PSP-re 2006-ban kiadott Daxter, valamint a két PSP-s God of War is, amiket aztán az első két PS2-es résszel együtt szintén ők írtak át PlayStation 3-ra. Ezek a játékok egyáltalán nem voltak rosszak, noha kiemelkedők sem. Egy azonban közös bennük: technikai értelemben utánozhatatlan remekművek lettek, melyek a végletekig feszítették a PSP nem túl erős hardverének lehetőségeit. Egyedül a PS3-as gyűjtemény nem lett a legjobb munkája a srácoknak, igaz, az átírást nehezítette a két gép architektúrája között tátongó szakadék. A csapat 2010 óta dolgozott az Orderen, amit egyébként a saját fejlesztésű Ready at Dawn motor hajt.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

Az Order egy döbbenetes technikai eredmény, ami minden szakmai elismerest megérdemel. Játékként azonban szinte alig értékelhető, és ez egy 18 ezres címnél elég nagy probléma.

GRAFIKA: **99%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Hát… most komolyan, nézzetek rá a képekre!

KONTRA

Sajnos a szép grafika önmagában nem tesz jóvá egy játékot.

60%

ÚJVILÁGREND

A fentiek tekintetében talán jogos lenne a földbe tiporni az Ordert, és a mellékelt százalékszámra tekintve talán nem is állok olyan messze a Rend meggyalázásától. Ugyanakkor muszáj kimondanom, amit rajtam kívül már többen elszajkóztak: az Order egy techdemó, ami a látvány kedvéért lett faék egyszerűségű és unalmas. Ha megnézitek, mennyi munkát fektetett a csapat az átvezetők dramaturgiájába, vagy épp a megnézendő (NÉZD!!!) tárgyak kidolgozottságába, érhetővé válik, miért készült ez a játék öt teljes évig, és lett végül olyan, amilyen. De tudjátok, mi a legszomorúbb ebben az egészben? Az, hogy ha a Ready at Dawn nem ragaszkodik a lövöldözős játékmenethez, akár egy Quantic Dream-féle interaktív filmet is készíthetett volna a csapat, mint amilyen a zseniális Fahrenheit vagy Heavy Rain voltak. Ehelyett csináltak egy TPS-t, ami ezer sebből vérzik, unalmas, és tele van olyan hibákkal, amiket 2015-ben egyszerűen nem nézhetünk el. A kamerakezelés például kész tragédia, Greyson feje néha az egész képet eltakarja, amin nem sokat segít, hogy az Order 2.40:1-hez képarányt használ. De felemlegethetjük még, hogy a Rend tagjai, bár elméletileg természetfeletti szörnyek ellen küzdenek, alig találkoznak félvérekkel a játékban, és ha mégis, azok mindig pontosan ugyanolyan hülyén viselkednek. Amennyiben az Order sikeres lesz, akkor tuti kap folytatást is, azt azonban már nem fogom ennyire várni, hacsak a Ready at Dawn fel nem vesz még száz dolgozót, akik valamenynyire a játéktervezéshez is konyítanak.

ZOMBIE ARMY TRILOGY

[IRTA WILSON]

Okkult náci zombi démonkatonák tovább vívják a világháborút – ha azt hiszed, ez csak valami rossz vicc, akkor még nem játszottál a Zombie Armyval. Sem a folytatásával. Sem a most megjelent harmadik részével...

Vannak azok a fejlesztőcsapatok, amelyek próbálnak, ha nem is évről évre, de projektről projektre megújulni – ilyenből elég kevés van –, és akadnak azok, melyek akár évtizedeket is ülhetnek ugyanazon sorozaton. Utóbbira nem nehéz példát találni: elég csak megnézni a Team17 Wikipedia-oldalát, és megszámolni, hány cuccuk címében szerepel a Worms szó. Napjaink Team17-je (magát a Team17-et leszámítva) mégis a Rebellion: az oxfordi székhelyű csapat a kilencvenes években még szinte úttörőnek számított képregény-adaptációkkal (például a méltatlanul eltemetett, a 2000 AD világát feldolgozó Rogue Trooperrel), vagy minden idők egyik legfélelmetesebb játékával, a '99-es Aliens versus Predatorral, aztán jött az ezredforduló, megjelentek az új konzolok, és valahogy azóta sem találják a helyüket. Csináltak vadnyugatos shootert, belevágtak a nem túl jövedelmező portolásba, de a dolog nem jött be, így tettek egy vad kísérletet. Elővették a nem túl nagy sikert arató, de jó ötleteket tartalmazó Sniper Elite-et, új köntöst adtak neki, aztán kiküldték a bullet time mámort soha vissza nem utasító játékosok közé, egy olyan piacra, amely az egy évtizeddel korábbi második világháborús dömpinget már kiheverte, és ki voltak éhezve egy jó kis háborúzásra. A számításuk pedig bejött, olyannyira, hogy a Rebellion manapság az égvilágon semmi mást sem csinál, mint Sniper Elite folytatásokat és iterációkat, immáron a saját pénzén. A gesztenyéjüket ugyanis ezzel tudták kikaparni, hiszen ha náluk van a franchise joga, a digitális eladásokat pedig teljes egészében ők kezelik, akkor nem kell leadni a sarcot egy kiadónak sem, és nem kell küzdeni a mindennapi túlélésért. De harmadszorra is le lehet-e nyelni ugyanazt a pirulát?

NKKP

Amennyiben PlayStation 4 / Xbox One játékos vagy, a válasz egyértelműen igen: e platformokra egy korábbi Zombie Army epizód sem jelent meg, ezzel a kiadással viszont rögtön hármat is kapsz: az első két epizódot, és a trilógiával érkező harmadik, talán utolsó darabot. De mi is az a Zombie Army? A Sniper Elite-széria mellékhajtása-továbbgondolása: egy olyan akciójáték, ahol mesterlövészként, az ellenséges vonalak mögött tevékenykedsz, nemcsak távcsöves puskával, de gépfegyverrel és csapdákkal, például aknákkal is ritkítva az ellenség sorait. A különbség a főszéria és a mellékszál között igazából a téma: bár mindkettőben a második világháború a hadszíntér, ám ebben a darabban nem sima németekkel kell harcolni, hanem azok élőholt változatával. Hitler utolsó nagy mentőötlete a haza megvédésére ugyanis az, hogy fogja az elhullott bakákat, egy okkultista mutatvánnyal visszahozza őket az élők sorába, aztán reménykedik benne, hogy a túlerővel jól lenyomja a szövetségeseket.

Ha eddig valamiért kihagytad a sorozatot, itt a tökéletes alkalom, hogy egyben pótold be az epizódokat!

Persze a számítása elsőre, másodszorra, és most már harmadszorra sem nagyon jön be: a frontvonal mögött négy túlélő veszi fel a harcot a nácizombidémonokkal (vagy mi a szösszel), szó szerint százasával vágva le őket, játékonként majd fél tucat misszió során. Ezen küldetések kifejezetten hosszúak, alsó hangon is vagy 30 percesek, de a Nazi Zombie Army 2-ben még ennél is hosszabbak lehetnek. Igazából mindegyik tök ugyanúgy épül fel: a csőszerű kialakítású pályákon folyamatosan feladatokat zúdítanak az ember nyakába (egy helyszín megtisztítása, egy objektum felrobbantása / megvédése), aki így folyamatos harcra és mozgásra van kényszerítve.

A BIRODALOM BUKÁSA

A missziókat lehet ugyan egyedül, szólóban is teljesíteni, de a sorozat mindhárom darabja a kooperatív módra van kihegyezve: a harcok a túlerő és a szűkös mozgástér miatt nagyon kemények tudnak lenni, plusz ugye a világon nincs olyan játék, ami ne lenne élvezetesebb ismerősökkel / ismeretlenekkel karöltve. A formula tehát nagyon egyszerű, és egész egyszerűen működik. Bár a mesterlövészkedésnek csak kevéske helyen van igazán haszna, de a sima gépfegyveres, agyatlan mészárlás tökéletesen muzsikál. A sorozat sem a múltban, sem most nem akar többnek látszani, mint ami, és pont ez az őszintesége, ez az egyszerűsége az, ami miatt évről évre magához tud láncolni, annak ellenére, hogy a Rebellion tényleg semmi mást nem csinál, csak pár új pályát, hozzácsap egy számot a címhez, aztán kiadja újra, ugyanazon az áron. De hogy ez majd negyedszerre is jó lesz-e...

ADATOK

KIADÓ
Rebellion

FEJLESZTŐ
Rebellion

MŰFAJ
TPS

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Intel Pentium D 3 GHz / AMD Athlon 64 X2 4200, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 15 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A harmadik részre se sikerült újdonságot hozni, de az újoncok és a veteránok is kellemesen eltölthetik vele az időt.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Tartalmas csomag, a harmadik epizód pedig hozza az elvárhatót.

KONTRA

Az epizódok csak pályacsomagok, és az ellenfelek se nagyon változnak.

70%

[ÍRTA MO] **Rajzolni jó dolog, pláne, ha ezzel még egy bonyolult 3 dimenziós kirakóst is megoldunk. Az Impossible Draw-ban ez a helyzet, ráadásul az ötlet – de jó ezt leírni! – egy magyar illetőségű csapatot, az IsTom Gamest dicséri.**

Rengeteg gesztusvezérelt alkalmazást találhatunk a Google Playen, ám az Impossible Draw-ban megvan az a plusz, amivel könnyedén kiemelkedik a felhozatalból. Pedig maga a játékmenet nem különösebben bonyolult: egy furcsa, színes építmény alagútjaiban haladva kell felfedeznünk annak minden egyes szegletét. A pályán folyamatosan haladunk előre, utunkat pedig rendre kapuk zárják el, amiken különböző szimbólumok tűnnek fel. Ezeket az ujjunkkal a képernyőre kell rajzolnunk, hogy felnyíljanak a falak, különben egyenesen nekimegyünk azoknak, és véget ér a játék. Sok időnk persze nincs lemásolni őket, ráadásul az ábrákat minél pontosabban kell a képernyőre vetnünk, mert ha jelentősen eltérünk a vonalaktól, akkor azt nem fogadja el a gép, és zárva marad az akadály előttünk. Kulcsfontosságú, hogy körülbelül két-három próbálkozásból sikerüljön a minimális egyezést elérnünk, de később ennyi lehetőségünk sem lesz, ugyanis minél előrébb tartunk a játékban, annál inkább növekszik a sebesség, a szimbólumok pedig egyre csak bonyolódnak.

SZADIZMUS MESTERFOKON

A dolog kifejezetten szórakoztató, és egy idő után bizony pokoli nehéz is. Persze joggal merülhet fel a kérdés, hogy a századik lerajzolt szimbólumot követően nem válik-e nagyon monotonná a játékélmény, de úgy tűnik, hogy ezzel számoltak az IsTom Gamesnél is. A haladásunk ugyanis nem céltalan bolyongás, hanem egy nagyobb kirakós összerakását szolgálja. A játéktér alagútrendszere egy három dimenziós kocka belső úthálózatát képezi, feladatunk pedig az, hogy végighaladva rajta a megjelölt helyeken összegyűjtsük az extra szimbólumokat, melyek közül összesen 54 darab akad. Így pedig nem koncentrálhatunk csupán a kapuk felnyitására, fél szemmel azt is figyelnünk kell, hogy éppen merre járunk, hogy azután egy gyors ujjmozdulattal a jó irányba folytathassuk tovább a rajzolgatást.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ
IsTom Games

FEJLESZTŐ
IsTom Games

MŰFAJ
ügyességi

ÁR
ingyenes

ÉRTÉKELÉS

Gyönyörűszép, ötletes, és rettentő tartalmas, ráadásul a reklámmentes változatért kért összeg szinte elhanyagolhatóan alacsony. Ismét egy minőségi munka, ráadásul itthonról!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Stílusos, szép, ötletes és tartalmas – utóbbi ritka a mobiljátékoknál, így már csak ezért is dicséretet érdemel

KONTRA

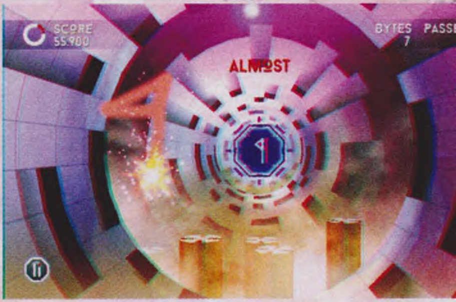
A jelérzékelés messze nem tökéletes, az ingyenes változatban pedig túl sok a reklám.

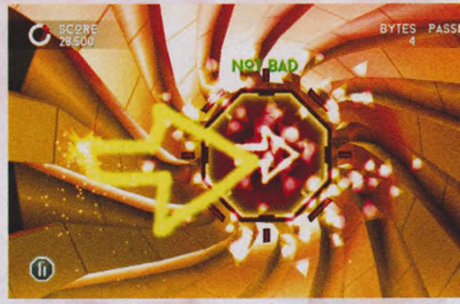
88%

Minden helyesen felskiccelt szimbólum után pontokat kapunk, ami annál magasabb, minél pontosabban követjük le a vonalakat. És itt muszáj megemlítenünk, hogy némi hiba csúszott a kivitelezésbe, mert bár a felület kiválóan reagál minden egyes gesztusunkra, a karakterfelismerés mégsem a legpontosabb. Egyes jeleknél esetlegesnek tűnik, hogy éppen elfogadja-e a gép a rajzunkat vagy sem, és ez nem is feltétlenül a bonyolult ábráknál ütközik ki leginkább. Nagyon bosszantó, amikor már éppen jó messzire jutottunk, és egy-egy figurát a világért sem vesz be a program, emiatt pedig kénytelenek vagyunk újrakezdeni a futamot. Szerencsére azért nem olyan súlyos a helyzet, hogy ez igazán sokat rontson az élményen, de azért egy javítófoltot mindenképpen megérne a dolog a későbbiekben.

BYTE ME

A játék közben gyűjtött pontokat, vagyis byte-okat, ahogyan a játék nevezi őket, változatos dolgokra költhetjük el a Store menüpontban. Vásárolhatunk például vizuális témákat az alagútrendszerhez, szám szerint öt darabot, különböző nehézségű játékmódokat, lazulós elektronikus zenéket, de akár különféle boostokat is. Utóbbiak jelentősen megkönnyíthetik az életünket, az egyikkel például átugorhatjuk a soron következő szimbólumot, ha túl nehéznek tartjuk, de akad olyan is, amely egy egész futam





erejéig 5%-kal javítja a rajzunk egyezési pontosságát. Extra byte csomagokat, vagy a kockában való tájékozódást megkönnyítő útjelzőket egyébként valós pénzért is vehetünk, de ezekre különösebb szükség nem lesz: az Impossible Draw bár komoly kihívást jelent, mégsem állít megoldhatatlan feladatok elé, és korrekt módon jutalmaz.

A felsoroltak mellett az Archives menüpontba érdemes még többször ellátogatni, ahol megnézhetjük, hogy miként állunk a kocka felfedezésével, illetőleg, hogy a játékban helyet kapó 354 darab szimbólum közül mennyivel találkoztunk már, és milyen százalékban sikerült azokat jól lerajzolnunk.

Nem mindig sikerül objektívnak maradni egy magyar játék esetében, de ez minden szempontból remek lett!

Ahogyan a számok és a változatos kihívások is jelzik, az Impossible Draw igencsak hosszú távú szórakozást kínál, ráadásul bármikor törölhetjük a kocka állását, így semmi sem tarthat vissza attól, hogy időnként előkapjuk az IsTom Games alkotását egy-egy újrajátszás erejéig. Illetve egy dolog mégis, az pedig a rengeteg reklám a játékban, ami persze valahol érthető, hiszen az Impossible Draw ingyenes, de a felugró hirdetések ilyen fokú jelenléte már nagyon-nagyon kellemetlen. Igaz, 237 forintért cserébe megkaphatjuk a reklámmentes verziót. Ennyit meg is ér, hogy egy magyar csapatot támogassunk, amelyik ráadásul ilyen kreatív és szórakoztató terméket képes letenni az asztalra! G

MARVEL CONTEST OF CHAMPIONS

[ÍRTA MO] **Úgy tűnik, hogy a Marvel megirigyelte a rivális DC és az Injustice: Gods Among Us sikerét, így a Kabam stúdióval karöltve kiadta mobilokra a saját képregényhőseivel készült tucatverekedést, a Marvel Contest of Championst.**

Félreértés ne essék, nem rossz játék a Marvel Contest of Chamipons, sőt, tisztességesen összerakták a derék fejlesztők az alkalmazást. Nagyjából minden egyben van: szépen néz ki a kezelőfelület, rengeteg fejleszthető hőssel találkozunk benne, és még a kicsit sematikus játékmenet is kellemesen szórakoztató egy ideig. Ám itt jön az a nagy „de", ugyanis a Marvel Contest of Champions valójában gyáva darab, és egy lépéssel sem hajlandó letérni az Injustice által jó alaposan kitaposott útról. Bevált recepten kár volna változtatni, gondolhatta a Marvel, a főleg facebookos és mobilos játékokat készítő Kabamnak pedig megvolt a kellő rutinja, hogy profin összerakja az etalonnak számító Injustice klónját.

ADATOK

KIADÓ **Kabam**
FEJLESZTŐ **Kabam**
MŰFAJ **akció**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

85%

A Sam Humphries által írt történet szerint, merthogy az is van, hogy keretet adjon az egymás utáni küzdelmeknek, a gonosz Kang kristályokba zárva összegyűjti a Föld legnagyobb harcosait, hogy azután egy interdimenzionális küzdelemben ugrassza egymásnak őket. A legnagyobb Marvel-hősökkel, Pókemberrel, Vasemberrel, Hulkkal és Thorral vethetjük bele magunkat a harcokba, akik mellett Star Lord, a Büntető és megannyi egyéb karakter is felbukkan, így a kezdeti kétfős csapatunkat akár 30 fős brigádra is duzzaszthatjuk. A szuperhősök hat kasztba vannak osztva, amit fontos figyelembe venni a küzdelmek során, mert kő-papír-ollószerű rendszerben múlják felül, illetve alul egymást. Természetesen fejleszthetjük kedvenceinket az ISO-8-as mutagénnel és a küzdelmek során nyert aranyakkal is, amire szükségünk is lesz, főként az online küzdelmek során. Részt vehetünk ugyanis kőkemény PvP megmérettetéseken, de játszhatunk napi szinten frissülő, történetorientált kihívásokat is.

Rengeteg változatos játékmód, megnyerhető és megvásárolható felszerelés, képesség és hős vár minket a Marvel Contest of Championsban, vagyis a körítés kiválóan

sikerült, olyannyira, hogy pont maga a verekedés tűnik ettől egy kicsit érdektelennek. A harcrendszer nem túl bonyolult, és hiába a látványos egyedi mozdulatok sora, 10-20 meccs után már kicsit unalmasnak hat a csihi-puhi. Több bátorsággal, és néhány jó ötlettel az egyik legjobb verekedős cím lehetne a Kabam alkotása, így azonban csak egy szépen megmunkált, mégis jellegtelen darab.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

DADDY LONG LEGS

[ÍRTA MO] **Van a játékoknak egy fajtája, ami olyan szemét kihívás elé állít, hogy egyszerűen nem tudjuk abbahagyni a nyüstölését, függetlenül attól, hogy mennyire minőségi darabról van szó. Na, a Daddy Long Legs pontosan ilyen.**

Nehéz volna megmondani, hogy pontosan mi adja az ilyen programok varázsát, hiszen az egyikre azt mondja az ember, hogy játszhatatlan, elrontott koncepció, és félreteszi, míg a másiktól kis híján megőrül, annyira idegesítő, mégsem hagyja nyugodni, és ismételten elővesz, hogy átvigyen egy újabb pályát, megdöntsön egy újabb rekordot benne. A különbség tényleg csak nüánsznyi, egy jól működő játékmechanika, egy eltalált vizuális világ, egy ügyesen összerakott fejlődésrendszer, vagy éppen az internetes közösség általi felkarolás elég lehet a sikerhez. A FlappyBird kiváló példája ennek a jelenségnek, a Daddy Long Legsnek pedig minden adottsága megvan hozzá, hogy ugyanerre a dicső(?) útra lépjen. Alapvetően egy igen egyszerű kihívásra épül a játék: a rajtvonalon álló fura, pókszerű (de csak kétlábú) lényünkkel kell minél nagyobb távolságot megtennünk a soha véget nem érő pályán. Ennyi. Ja, azt nem említettem, hogy a hosszú pálcikalábakon álló szőrmók szinte egy lépést sem tud megtenni anélkül, hogy hasra ne essen, akkor pedig azonnal véget is ér a játék.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

Akinek a legendásan idegesítő flashjáték, a QWOP jut eszébe, amiben egy rongybabafizikával bíró futóval kellett pár métert megtennünk az agyvérzést kockáztatva, nem véletlen, hiszen nagyon hasonló az

ADATOK

KIADÓ **SetSnail**
FEJLESZTŐ **SetSnail**
MŰFAJ **ügyességi**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

83%

ötlet, de talán a Daddy Long Legs fizikája kevésbé irreális és büntető. Ha jó ütemben pakoljuk egymás után a nyeklő-nyakló lábakat, és közben figyeljük a lényünk testének súlypontját is, akkor egészen jó ritmusban lehet haladni vele. Persze jó pár próbálkozáson túl kell lennünk, mire ráérzünk a ritmusra, a játék pedig nem túl sok sikerélményt kínál addig, sőt, nem átallja minden egyes futam előtt az orrunk alá dörgölni, hogy éppen hányadik alkalommal készülünk nekiverni hősünk fejét a padlóhoz.

A játék szavatosságát alaposan megnöveli, hogy az irányítható figuránk elérhető egy hosszabb formájú ló változatban is, ami tényleg más fizikával rendelkezik, így lényegében újra tanulhatunk járni, ha őt választjuk a kalandhoz. Némi extrát jelentenek a pályán feltűnő ajándékcsomagocskák (amiket akár valódi pénzért is vásárolhatunk), ám a játék szempontjából teljesen jelentéktelen kosztümök és kiegészítők lapulnak bennük, amikkel maximum jobban mutatunk az Everyplay funkcióval rögzített csetlésünk-botlásunk visszajátszásain. Amikből jó pár akad majd, ennyit ígérhetek.

MÁSODIK KÖR

[IRTA **JOHNBART**] **Sovány hadseregszervezés mellett startolt el 2013 őszén az ArmA 3, a Bohemia Interactive (BIS) szokásos foltrengetege viszont megtette hatását: a játék mostanra nemcsak kibővült, de a sorozat eddigi legjobb darabjává is érett.**

Őszinte leszek: nem hittem volna, hogy e cikket a fenti bevezetővel indítom, ugyanis annak idején nagyon felháborított az ArmA 3 startja: ha emlékeztek rá, a BIS „majd a modderek megoldják" alapon gyakorlatilag üresen indította útjára aktuális csataszimulátorát, pár bemutatóküldetést és multiplayer-bevetést, illetve az editort leszámítva így semmi játszható tartalom nem volt az egyébként 50 eurós árcímkével támadó programban. A közösség morgolódása ellenben úgy tűnik, megtette hatását: a fejlesztőcsapatnál igyekeztek mihamarabb kiásni a start vetette arcpálmát, így az elmúlt szűk másfél évben alaposan nekifeküdtek a programnak. Ennek meg is lett az eredménye – az ArmA 3 végre nemcsak megéri az árát, de egyben a széria eddigi legerősebb felvonása is lett.

JÓ SZTORI, TESÓ!

A kemény munka leginkább a jelentősen kibővített gyári tartalomban érhető tetten, melynek a legfontosabb eleme a három epizódban érkező hadjárat: a Survive, Adapt, Win egy 2035-ös égei-tengeri kirándulásra hívja a kihívásra vágyó bakákat, ahol NATO-talpas hőseinknek a támaszpontjukat váratlanul lerohanó Altis hadseregével, illetve a CSAT néven futó fiktív közel-keleti blokkal gyűlik meg a bajuk. Bár a sztori az Operation Flashpointból és az Armed Assaultból már ismerős lehet (váratlanul megtámadnak, visszavonulunk, aztán ellentámadunk), a félig-meddig non-lineáris, központi hubban felvehető küldetésekből álló kampány mégis nagyon szórakoztató, egyrészt mert változatos és kihívásokkal teli, másrészt pedig mert a BIS végre megtanult minőségi bevetéseket készíteni.

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive

MEGJELENÉS ÉVE
2013

MŰFAJ
szimulátor

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

Profi színészi játék, épkézláb szövegkönyv, és itt-ott emlékezetes karakterek tarkítják altisi kalandunkat (bár utóbbiak közül a legviccesebb sajna már a sztori elején bukja az Aknakeresőt), a hírszerzés számottevő bugokról sem tud, a pakkra tehát megérte várni, értékes része lett a játéknak.

Nem ez persze az egyetlen tartalmi bővítés: a Bohemia a kezdőkre is gondolt, és berakott egy részletes oktatófejezetet a játékba. Sztorival rendelkező tutorial kampány, egy több leckéből álló virtuális valóság modul, a játékban lévő ruházat és fegyverek kipróbálását segítő Arsenal mód, illetve tréningvideók kaptak helyet a Learn menüben, az ArmA 3 így a sorozat legbarátságosabb darabja lett, mely alaposan kiokítja a népet a szériában rejlő lehetőségekről. A szólómód mellett persze a multi sem maradt érintetlen: lényegesen kibővült a gyári többjátékos küldetések listája, új kompetitív missziók is érkeztek, a

Az alapjáték üressége hatalmas csalódás volt, de az Arma 3 mostanra beérett, és kihagyhatatlanná vált.

Zeus móddal pedig egy nagyon szórakoztató, RTS-szerű játéktípust is kapunk. Végezetül az editorhoz is hozzányúltak: egy rakás új járművel, fegyverrel és tereptárgygyal töltötték fel, így végre modok nélkül is impozáns gépparkkal büszkélkedhet a játék (a profi szerkesztők viszont az új parancsoknak és függvényeknek is örülhetnek).

NAGYGENERÁL

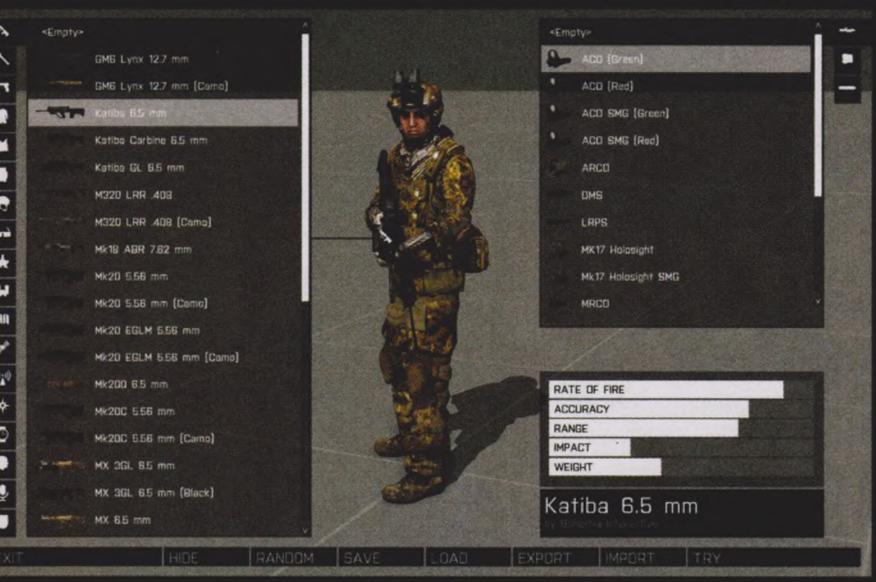
A kibővített tartalom mellett viszont, BIS-játék lévén, legalább ugyanolyan fontos a technikai háttér karbantartása is, s bár ezen a téren komoly gondok nem voltak már a játék megjelenésekor sem, azért a csapatnak itt is sikerült bevetnie pár kellemes újítást.

78%

Ha kíváncsi vagy a 2013-as alapjáték részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/arma3



Ami a grafikát illeti: javítottak az időjárási effekteken, a motor immár támogatja a HDAO-t, sikerült némileg optimalizálni is a programot, illetve napra késszé tették a PhysX-könyvtárat, és javították a ragdoll-fizikával kapcsolatos mókás jelenségek zömét is. A hangok terén a frissített audiokönyvtár okozhat kellemes perceket: az amerikai angol és fárszi hangsáv mellett már brit, görög és iráni angol akcentusú szinkron is van, de dobhártyának kedves a finomhangolt surround sound rendszer is. A modokat használó bokorugrók ugyanakkor a játék indítóképernyőjének fognak nagyon örülni, amivel pofonegyszerűen beállítható, hogy mely letöltött addonokat töltse be egyszerre a játék, szóval ehhez sem kell immár parancssori kapcsolókkal bohóckodnunk. Végezetül javítottak egy rakás pályahibát Altison és Stratison, egyes fegyverek és járművek plusz animációkat kaptak, illetve elkezdték ráncba szedni a netkódot és az MI-t is (itt a hangsúly viszont az „elkezdték"-en van).

Bár a fenti, foltokkal érkező változtatások is üdvözlendők, a játékot technikai téren igazából a pár hónapja megjelent Helicopters DLC bővítette ki jelentősen, a csomag ugyanis egy rakás ingyenes technikai frissítéssel toldotta meg a programot. Helikoptereinkkel így mostantól lehetséges a kötélzettel való külső teherszállítás („sling loading"), megkaptuk a Take on Helicopters realisztikusabb (opcionálisan bekapcsolható) RotorLib repülési modelljét, illetve egyes előre definiált pozíciókban immár kivitelezhető a forgószárnyasokból való kilövöldözés is. A DLC prémiumtartalma szintén nincs teljesen elzárva a nem fizető játékosok elől: a csomag exkluzív helikoptereiben mindenki utazhat, egyedül a vezetésükhöz kell csengetni értük (bár pofátlanul magas összeget: a két jármű 12 euróba fáj!).

TAKTIKAI HIBÁK

Bár a csapat DLC-árszabása hajmeresztő, a fentiek miatt alapvetően mégis tisztességes, így nincs igazából problémám vele – gondok inkább pár technikai gyermekbetegségből adódnak. Ezek közül az első a korábban már emlegetett netkód, az új ArmA ugyanis elődeihez hasonlóan ezúttal is képes szinte bármilyen szervert megenni, a multis meccsek alatti fps-számot pedig inkább a kiszolgáló, semmint PC-nk izmai határozzák meg. Elég frusztráló még az MI is: konvojban továbbra sem képes haladni, egy Y-forduló percekre gajra vágja, egyes parancsok végrehajtásán (úgymint lőtt sebeink lekezelése) pedig hajlamos percekig gondolkozni. A legégetőbb (és kezdők számára legzavaróbb) elem azonban minden bizonnyal a játék parancsnoki kezelőfelülete, amely még mindig a túlbonyolított 2001-es alapokra épül: a funkcióbillentyűkön és számsorokon alapuló, billentyűmemorizálást igénylő szisztéma kezelése elég nyögvenyelős, harc közben pedig életveszélyes is – nem hiszem el, hogy a BIS 13 év alatt nem tudott előrukkolni egy gyorsabb és kényelmesebb megoldással.

SIKERES FELFEJLŐDÉS

A 2013-as tesztemet záró jóslat (miszerint az ArmA 3 a közeljövő legjobb játéka lesz) végül is bevált, a Bohemiának ugyanis mostanra tényleg sikerült nagyon szórakoztató állapotba pofoznia aktuális nehézsúlyú szimulátorát, a munka pedig még távolról sem ért véget (bővebben keretes írásunkban). A végeredmény persze, bár örömteli, alapvetően nem meglepő, egyrészt mert a 2013 szeptemberi botrányos start szintjéről csak szépíteni lehetett, másrészt pedig mert a sorozat korábbi etapjai is mind hasonló fejlődési pályát jártak be. Ne tévessze hát meg az avatatlan szemeket a BIS fejlesztési stratégiája – nem a csapat követi a napjainkban hódító folyamatos, post-release bővítési stratégiát, hanem pont fordítva: a játékipar igazodott hozzájuk, és érte el azt a szintet, amit ők már 2001 óta minden játékukkal eljátszanak. Mindenesetre felemás start ide, suta MI és kezelőfelület oda, az ArmA 3 jelenlegi formája mellett valahogy mégsem tudok haragudni ezekre a cseh srácokra.

Az utólag kiadott Zeus mód zseniális: lényegében egy valós időben futó küldetéskészítő, szabad variálással.

TERVEK A JÖVŐRE

Az ArmA 3 fejlesztése természetesen még nem lefutott meccs: a BIS az elkövetkező években folyamatosan tovább bővíti majd a játékot, az ütemtervvel pedig már többé-kevésbé most tisztában vagyunk. A közeljövőben így minden jármű ablakán lehetséges lesz kilövöldözni az utasoknak, kapunk majd egy 3D-s küldetésszerkesztőt, a tervezett Marksmen DLC-keretében pedig teljesen újraírják a kézifegyverek ballisztikai modelljét, fegyvereink bipodjai kihajthatóvá válnak, annak hiányában pedig megtámaszthatjuk majd könyökünket a tereptárgyakon, hogy javítsunk pontosságunkon. Ezen túl a BIS egy méretesebb expanziót is tervez, melynek nagyságát a csapat az ArmA2 Operation Arrowhead csomagjához méri – a pakk viszont elődjével szemben nem lesz önállóan futtatható, szükség lesz hozzá az alapjátékra is.

ÉRTÉKELÉS

Bőséges gyári tartalom, folyamatos technikai fejlesztések, élhető DLC-stratégia, és a szokásos gyerekbetegségek – az ArmA 3 utóbbiak ellenére is roppant erős csataszimulátor lett.

PRO

Élvezetes kampány, részletes oktatómód, jelentős technikai fejlesztések és könyörtelen, mégis kiváló játékmenet.

KONTRA

A netkódra még ráfér némi extra munka, az MI hülyeségeitől és a barátságtalan kezelőfelülettől pedig úgy tűnik, soha nem fogunk megszabadulni.

85%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/arma

FEJLŐDÜNK, FEJLŐDGETÜNK

[ÍRTA BATE] **Legutóbbi cikkünk óta két frissítés is napvilágot látott kedvenc túlélőjátékunkhoz, úgyhogy ismét bőven van miről beszámolni rovatunk hasábjain. Új fegyver, számos kiegészítő, vadonatúj helyszínek és némi változás a játékmechanikában. És ezúttal is külön kitérünk a DayZ első, vezethető járművére.**

Az első, és talán legfontosabb dolog, hogy a fejlesztők egy kicsit megvariálták a gyógyulás folyamatát. Akik a kezdetektől játszanak a DayZ standalone változatával, azok még biztos emlékeznek, hogy volt idő, mikor elég sűrűn lehetett találkozni vérrel teli tasakokkal (blood bag), sőt az ember szívesen tartott magánál vérátömlesztéshez szükséges eszközöket, lévén ez volt a leghatékonyabb módja, hogy valamilyen sérülés után gyorsan visszagyógyuljunk. Idővel aztán a vércsomagokra és az orvosi eszközökre egyre kevésbé volt szükség, hiszen jött néhány változás, és ha sikerült eleget enni és inni, akkor viszonylag gyorsan visszatermelődött az elveszett vér, és nagyjából tizenöt perc alatt teljesen egészségessé lehetett varázsolni a karaktert.

HOGYAN GYÓGYULUNK?

Hogy mindenki képben legyen, gyorsan vegyük át az alapokat. Mikor emberünk „megszületik", akkor nem teljesen egészséges, szinte rögtön elkezd korogni a gyomra és jelzi, hogy szomjas. Ha szerencsénk van, rövid időn belül találunk enni- és innivalót, amivel nemcsak a meglehetősen idegesítő üzenetektől lehet megszabadulni, de maximumra gyógyíthatjuk karakterünket. Ehhez arra van szükség, hogy addig együnk és igyunk, míg a karakterlapon meg nem jelenik az Energized és a Hydrated felirat. Ez a két jelzés először sötétzöld színben pompázik, majd ha eleget fogyasztottunk, mindkettő világoszöldre vált. Amint elértük a zöld szintet (előbbiből a világos-, utóbbiból a sötétzöldet), akkor hősünk elkezd „vért termelni", azaz megindul a gyógyulás folyamata. Ezt követően először megjelenik a sötétzöld Healing kiírás, majd a 100%-ot elérve ez átvált világoszöld Healthy jelzésre.

Ha meglőnek, megüt egy zombi, vagy egyéb probléma történik (például az előbbiek következményeként elájulunk), és adottak a fenti feltételek (világoszöld Energized, sötétzöld Hydrated), akkor emberünk automatikusan gyógyulni kezd (ájultságból magához tér), ha viszont nem, akkor a folyamat csak akkor indul be, ha evéssel és ivással el nem érjük azt a szintet, míg beindul a vértermelés. A 0.54-es patch változtatása az, hogy a fentebb ismertetett módszer a korábbinál jóval lassabban gyógyítja vissza a karaktert, ugyanis le lett gyengítve (szakszóval nerfelve) a folyamat. Ha tehát olyan szorult helyzetbe kerülünk, hogy kifut a szín a világból (vagyis minden szürke lesz körülöttünk), és elmosódik a képernyő, akkor evéssel és ivással a korábban megszokottnál sokkal lassabban tudjuk visszatermelni az elvesztett vért.

Igen ám, viszont az említett vércsomagok fel lettek erősítve, és jóval több vért biztosítanak, mint az elmúlt pár hónapban, tehát ha transzfúziót hajtunk végre magunkon, akkor sokkal gyorsabban meggyógyulunk, mintha a kaja és a folyadék hatására várnánk. Éppen ezért érdemes üres blood bageket keresni, feltölteni ezeket a vérünkkel, és eltenni a rosszabb időkre. Természetesen vért szerezhetünk más játékosoktól is (akár úgy is, hogy bilincsbe verjük őket, az akaratuk ellenére), ám ehhez szükség van egy Blood Bag Kitre. Ekkor viszont érdemes észnél lenni, mert csak azonos vércsoportú túlélőtől szabad vért „elfogadni", tehát mielőtt belevágnátok a vérátömlesztésbe, mindenképpen ellenőrizzétek a vércsoportokat egy Blood Testing Kittel.

A TEHERAUTÓBÓL SOSEM ELÉG

Az elmúlt hónapok legnagyobb szenzációja a V3S teherautó megjelenése volt, amit egyre többen vesznek igénybe, és minden frissítésnél finomodik kicsit a jármű működése és használata. A 0.53-as frissítés legnagyobb előrelépése az volt, hogy immáron teli tankkal spawnolnak a gépek, így nem kell benzineskannák után rohangálni tíz perc után. A 0.54-es patch óta az autóknak már az emelkedők sem jelentenek akadályt, vígan száguldhatunk dombokon és hegyeken felfelé. Egy szerveren összesen 15 jármű található, ebből tíz kétszemélyes V3S, öt viszont platós verzió, amelyeknél a kabinban kettő, míg hátul nyolc ember fér el. A kocsikkal ismét el lehet ütni embereket és zombikat, viszont jó, ha tudjátok, hogy a kasztni már nem fogja fel a golyókat, egy gépkarabéllyal simán ki lehet lőni a sofőröket, a platón utazók pedig még ennél is védtelenebbek. Szóval csak okosan!

NA, MÉG EGY FEGYVER

A DayZ eddig is dúskált a gyilokszerszámokban, ám a Bohemia Interactive fejlesztői mindig találnak időt arra, hogy újabb és újabb fegyvereket dobjanak a már meglévők listájára, és nem volt ez másképp a 0.54-es frissítésnél sem. Mindez logikus lenne, ha egyre durvább flinták kapnának helyet a játékban, azonban a DayZ nem ezt a logikát követi. A legújabb fegyver a Trumpet névre hallgató pump-action (magyarul előágyszán-ismétlő) puska, amit tizenegy .22-es kaliberű tölténnyel lehet megtölteni, méghozzá tár nélkül.

Elsőre ez nem is hangzik rosszul, ám a .22-es kaliber a leggyengébb lőszer a játékban, ennek okán egy katonazombi öt lövéssel teríthető le ezzel a fegyverrel, míg egy sima túlélő (tehát akin nincs mindenféle felszerelés és hátizsák) csak három találat után fekszik el. Az új puska tehát nem túl hatékony, azonban van egy olyan vitathatatlan előnye, hogy egyetlen kattintással szétszedhető (jobb gomb a tárgylistában és Dismantle), és ebben az állapotban behelyezhető a hátizsákba. Kipróbálni érdemes (mint minden újdonságot), azonban mi még mindig a lefűrészelt csövű IZH-43-as shotgunt ajánljuk másodlagos fegyvernek (ebben a formában ugyanis ez is befér a tatyóba); hiába csak két töltény a kapacitása, még így is hatékonyabb, mint a Trumpet.

CSAK CSENDBEN, CSAK HALKAN...

Hangtompító korábban is volt a játékban (csak nem működött), aztán tavaly decemberben megjelent külön verzió a nyugati és keleti fegyverekre, ráadásul ezek már tényleg csökkentették a lőszerszámok hangját, a 0.54-es frissítéssel pedig visszatértek a pisztolyokra szerelhető változatok is. És ez még nem minden, ugyanis mostantól mi magunk is készíthetünk hangtompítót, ami olyan flintákra szerelhető fel, mint a Mosin, az SKS, a Longhorn vagy akár az előbb említett Trumpet. Az elkészítés egyszerű, mindössze egy üres vizespalack és egy guriga szigetelőszalag kell hozzá, a kettő párosításából pedig máris megvan a házilag barkácsolt hangtompítónk. Az eszközről annyit érdemes tudni, hogy egyáltalán nem olyan hatékony, mint egy „gyári" változat, illetve nem is tart örökké. Fegyvertől függően fokozatosan megy tönkre, minél nagyobb a kaliber, annál gyorsabban – ez egyrészt vizuálisan is érzékelhető (teljesen szétnyílik a cucc), másrészt a tárgylistában is ellenőrizhető a piros Ruined felirat.

IRÁNY KIRÁNDULNI!

A fejlesztők persze nem csak azzal foglalatoskodnak, hogy új tárgyakat pakoljanak a DayZ-be és finomítsák a játékmechanikát, de már meglévő és új helyszíneken is dolgoznak. A legutóbbi két frissítésben ebből is kaptunk némi ízelítőt, ugyanis a keleti part mentén megjelent két új sziget, és korábban ismert helyszínek is átestek némi ráncfelvarráson. Az egyik legérdekesebb új hely a börtönsziget, ami Komarovo és Kamenka között fekszik a térkép délnyugati részén, nem is olyan messze a parttól. Nagyjából 7-8 percnyi úszással lehet megközelíteni, és bár hatalmas lootra (most még) nem nagyon lehet számítani, egyszer mindenképpen érdemes meglátogatni ezt a komplexumot, ugyanis egy hihetetlenül jól kidolgozott épületegyüttesről van szó. Hatalmas, négyemeletes börtön, tornyokkal, csigalépcsőkkel, középen udvar, szállás az őröknek, rengeteg szoba és cella, mindezek mellett még egy hatalmas híd, külön katonai épület és egyéb érdekességek is találhatók itt. Vannak szerverek, melyek PvP arénának jelölték ki a helyet, és itt bizony tényleg jót lehet kommandózni...

ÉS AZ APRÓSÁGOK

Mindez persze csak a jéghegy csúcsa, hiszen a legutóbbi frissítés más érdekességeket is hozott. Normális, külön bővíthető golyóálló mellényt, végre ismét működnek a helicrash site-ok (ráadásul már kétfajta van belőlük), érkeztek további új kiegészítők a fegyverekhez, már lehet burgonyát is ültetni és szüretelni, plusz a csontokból faragható kés és horog, sőt kulacsot is készíthetünk magunknak. A fejlődés tehát folyamatos, és várnak még ránk érdekességek, hiszen a 0.54-gyel minden tárgynál megjelent, hogy mekkora a súlya, aminek ugyan még nincs hatása, de idővel biztos, hogy az is fontos tényező lesz, mennyi mindent bír el a karakterünk. További jó hír, hogy hamarosan megújul a menürendszer – a kísérleti verzióban már látható a teljesen átszabott, a mostaninál szebb és átláthatóbb szisztéma, ami a játékmenetet ugyan nem befolyásolja, mégis jóval kényelmesebbé teszi a program használatát, főleg, ha a grafikai beállításokra van szükség.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/dayz

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

OUTCAST

➲ Sziasztok!
Kedvet kaptam a 2002/01-es magazinotok teljes játékához, az Outcasthoz. Eredeti a játék, fel is telepítettem, ám az intró után „oc3.exe működése leállt" üzenet fogad. Windows 8.1 van a gépemen. Kérlek, segítsetek! Előre is köszönöm! ➲ PETYA

Hűha, jó mélyre túrtál a Guru archívumban, azért pedig külön megemelem a kalapot, hogy épségben megőrizted a mellékletet. No de lássuk a problémát, tehát a következőt próbáld meg: az Outcast parancsikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, itt állíts be Win98/ME kompatibilitást, és alul ikszeld be a Futtatás rendszergazdaként dolgot (amennyiben szükséges, a játék főkönyvtárában az összes „gyanús" futtatható állományon, start.exe, loader.exe, ocx.exe ismételd meg a fenti mutatványt). Ezután irány a http://tinyurl.com/ofpz3s5 oldal, itt a 3. hozzászólásban találsz egy linket az úgynevezett full screen patchhez, ezt is fel kell pakolni. A telepítési sorrend ott lesz az említett hozzászólásban.

RAINBOW SIX

➲ Tiszteletem!
Azt szeretném kérdezni, hogy a legelső Tom Clancy's Rainbow Sixet (ami még 1998-ban jelent meg, azt hiszem) megvettem GOG-on, de amikor benne vagyok a játék menüjében, és rákattintok, hogy singleplayer, kidob a Windowsba. A játék minden alkalommal kifagy.
A kompatibilitást átraktam Win98/ME-re, szóval nem tudom mi a gond. Valami megoldás van erre?
Üdv: ➲ KRISZ

A régi játékok kompatibilitását és még egy csomó egyebet megold a Dxwnd. A http://tinyurl.com/pvo7edk oldalról tudod letölteni, és a Rainbow Sixhez kipróbált, többé-kevésbé bevált beállításokat pedig itt találod meg: http://tinyurl.com/ljyzqcl

GEARS OF WAR 3

➲ Szia!
A Gears of War 3-mal kapcsolatban kérem a segítségedet. A „Jobb ember" szalagban, ami azt kéri, hogy nyerjek meg egy hirtelen halál párbajt. Nem igazán értem, hogy mit szeretne:
1. Hogyan kell előhozni a hirtelen halál párbajt?
2. Le tudnál írni egy olyan módot, amiben botokkal lehet harcolni? Mert nincs Goldom.
Válaszodat előre is köszönöm!

1. A szalagokat a multis meccsekben lehet megszerezni. Például az általad említett „Jobb ember" címűt úgy, hogy a csapatodban te maradj az utolsó életben lévő játékos; na most, ha eljutsz odáig, hogy a másik csapatban is csak egy ember marad, máris a hirtelen halál szituációban találod magad, és ha legyőzöd, akkor megkapod a szalagot.
2. A GoW3-ban a Party Option (BACK gomb azt hiszem) legyen Localra állítva, akkor tudsz botok ellen meccselni.

DARK SOULS 2

➲ Szia, Tika!
A Dark Souls 2-ben a kovácsműhelyhez hogyan szerezzek kulcsot, ha a vén banya az óriások erdejében (a 2. tábortűznél) eltűnt?
Még annyit, hogy a The Last Giant halott. A választ előre is kösz! ➲ NEUTRONMAGE

Amennyiben az óriás tényleg halott, akkor az öregasszony (Merchant Hag Melentia) automatikusan átköltözik Majulába, szóval ott találod meg, nem az eredeti helyén, a 2. tábortűznél.

ASSASSIN'S CREED 2

➲ Üdv!
Az Assassins's Creed 2-vel van problémám, vagyis nem is magával a programmal, hanem a Uplay-jel, úgy gondolom. Már bejelentkezni sem enged, beírom az e-mail címet és a jelszót, elkezd tölteni, és utána egy hibaüzenettel kidob, hogy a „Uplay launcher működése leállt". A játék eredeti, és pár éve tökéletesen működött, a régi gépemen már végignyomtam, ezért nem értem, hogy mi a probléma. A neten láttam már, hogy másoknál is jelentkezett ez a hiba, de konkrét megoldást sehol nem találtam, ezért fordulok hozzád. Elvileg az újratelepítés sem segít, bár őszintén szólva azt nem is tudom, hogyan kell Windows 8-on. Köszönöm előre is a segítséget, remélem, legalább te találsz valami megoldást, mert én feladtam.
➲ BÁLINT

Az újratelepítésnél Win8-on is ugyanaz az eljárás: Vezérlőpult - Programok eltávolítása - Uplay kijelöl - Eltávolítás, persze ne felejtsd el utána, hogy a telepítési könyvtárat manuálisan is törölni kell (C:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher), majd a https://uplay.ubi.com-ról töltsd le friss klienst, és telepítsd.

Amennyiben így is ugyanazt a hibaüzenetet kapod, akkor a következőt próbáld meg: keresd meg a Ubisoft könyvtáradat (alapértelmezésben C:\Program Files (x86)\Ubisoft). Jobb egérgomb a könyvtárnéven, és Tulajdonságok. Felül Biztonság fül, aztán Szerkesztés, majd válaszd a Felhasználók csoportot, és az Engedélyezés oszlopban a Teljes hozzáféréshez tegyél pipát, és OK.

STALKER: CALL OF PRIPYAT

➲ Kedves Tika!
Régen játszottam az adott játékkal, és ezt-azt elfelejtettem. Kérdés: hogyan tudok a Pripyathoz vezető alagúthoz eljutni? A netes videókban csak azt találtam, hogyan tudok belépni, de amikor odamegyek, nem történik semmi. Nem nyílik a bejárat. Mit kell még csinálnom, vagy hova kell mennem? Segítségedet előre is köszönöm.

Maradok tisztelettel: ➲ T. JÓZSEF

Emlékeim szerint erre külön küldetés van, és csak ennek a keretében tudsz átjutni. Úgy kezdődik, hogy a Jupiter komplexumban meg kell szerezni néhány iratot (kiürítési terv, és az alagút terve), amit Nitrónak átadva indul be a művelet, s aztán Zulunál lehet csapatot toborozni az átkeléshez.

BATTLEFIELD 3

➲ Szia!
Abban szeretném a segítségedet kérni, hogy hogyan tudom elindítani a multit, mert amikor csatlakozni akarok egy szerverhez, akkor ezt írja: Could not communicate with BF3. Please use the Task Manager to close it down. Már újra is telepítettem, de nem megy.
Válaszodat előre is köszönöm!

Ilyenkor nyomj CTRL+ALT+DEL-t, aztán Feladatkezelő, Folyamatok, itt keresd meg a bf3.exe-t, és kattints alul a Folyamat leállítására, aztán vissza a játékba, és próbálj meg újracsatlakozni!

SKYRIM

➲ Szia, Tika!
Van egy kis gondom a Skyrim modolással és a sárkánylelkekkel (így előre feltételezem, hogy a magyarítással lesz a gond). Na szóval, Nexus Mod Managgerrel akartam telepíteni a modokat, és mindent úgy csináltam, ahogy elő volt írva, de nem működnek, csak a SkyUI, ami le van magyarosítva. Amúgy magyarítással játszok, és szerintem ez zavar be. Szerinted valahogy meg lehet oldani, vagy rakjam újra a játékot, elsőnek a modokat és utána a magyarítást? A másik gondom pedig, hogy végigvittem a Dragonborn DLC-t, és azóta

miután visszajöttem Solstheimből, nem kapom meg a sárkányok lelkeit. Nem tudod, hogy tudnám korrigálni? Előre is köszönöm! ➲ HAKE

Az unofficial patch és a helyes sorrend megoldja a sárkánylélek-szittyózás, és egyéb problémákat:
A friss játékra ráhúzod a magyarítást.
Letöltöd az SKSE 1.71.-es verzióját.
Letöltöd az összes unofficial javítást.
Beállítod a loader sorrendjét:
Skyrim.esm
Update.esm
Unofficial Skyrim Patch.esp
Dawnguard.esm
Unofficial Dawnguard Patch.esp
HearthFires.esm
Unofficial Hearthfire Patch.esp
Dragonborn.esm
Unofficial Dragonborn Patch.esp
SkyUI.esp.
Aztán utána jöhet a többi mod, egyesével, mindegyik után ellenőrizve a végeredményt (játékban kipróbálni).

AMNESIA, SKYRIM

➲ Szia, Tika!
Két játékkal is vannak gondjaim, ebben kérem a segítségedet!

1. AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS
- A képernyő kilóg, nem látom az egész játék képét, csak egy szeletét.
- A játék az esetek 90%-ában kifagy.

2. SKYRIM
A Tiltott legenda küldetés végén járok, amikor már megszereztem mind a három amulettdarabot, és túlestem a bossfighton. Ezután megjelenik az öregember, és nem csinál semmit.

Hogyan javíthatom meg ezeket a hibákat?
➲ BLUE BLUR

1. Amnesia: túlméretes kép – általában az a baki, hogy a játék launcherében olyan felbontás van beállítva, amit a monitorod nem kedvel, vagy a DPI méretezés van elizélve (utóbbi esetben a játék ikonján jobb katt, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és Képernyő méretezésének letiltása, nagy DPI esetén checkbox elé pipa, vagy a Vezérlőpult, Képernyő résznél vissza kell állni normál szövegméretre).
Fagyások: Na, ide tartozik egy méretes lista, azokról a segédprogramokról, amelyek belezavarhatnak a játék működésébe (ha előfordul nálad bármelyik, zárd be a játék idejére, vagy az Overlay funkciót lődd ki, ahol az van megjelölve):
ATI Tray Tools
Avast
Camtasia Studio
Comodo
Emsisoft Online Armor
f.lux
McAfee
Open Broadcasting Software
Origin Overlay
Sandbox
Steam Overlay
Synergy
Teamspeak Overlay
ThreatFire
Wii U drivers
Xfire
Mindazonáltal az SSAO-t is érdemes kikapcsolni a launcherben, továbbá a játék beállításainál a Graphics – Advanced részleg alatt eljátszadozni a beállításokkal, mert régebbi VGA-knál ez is ok lehet a fagyásra...

2. Az öregember gondolom Gauldrun lesz, aki szellemalakban megjelenik, hogy egyesítse a három darabot. Amennyiben hoztál magaddal segítőket, nos, őket hagyd kint, amíg a három testvérrel leszámolsz – mert általában miattuk nem fut végig a szekvencia (ja, és harc közben se idézz meg semmit).

PLANETARY ANNIHILATION

➲ Üdv!
A mai nap folyamán megvásároltam a régóta áhított Planetary Annihilationt, nagy izgalommal léptem be. De hatalmas csalódás ért, amikor azt tapasztaltam, hogy a menü jobb oldala nincs meg. Mintha kilógna, de semmiféle módon nem sikerült képbe hoznom az egészet, s így elkezdeni sem tudom a játékot. A segítséget előre is köszöni hű olvasótok: ➲ ARROGANTE

Nem tudom, hogy melyik megoldás működhet, de egyeseknél az MSI Afterburner zavart be (ki kell kapcsolni a játék idejére), másoknál a VGA-driver frissítése segített, megint másoknál pedig a képernyő átméretezése oldotta meg a gondot (gondolom ALT+Enterre itt is előjön az ablakos mód, és akkor már tudsz felbontást váltani).
Ja, és a játékon belül is gyakran lefagy a kezelőfelület/vagy eltűnik, nos, ilyenkor F5-t kell nyomni, illetve a Windowsban a virtuális memória méretét (lapozófájl) megnövelni.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

➲ Kedves PC Guru!
Nemrég hallottam, hogy van a(z) AC:Brotherhoodhoz magyarítás. Azt szeretném kérdezni, hogy honnan tudom biztonságosan letölteni?
Válaszotokat előre is köszönöm! Hű olvasótok,
➲ ANDRIS

A http://tinyurl.com/npkmpbo oldal, tehát a Magyarítások portál szerintem megbízható, de a készítőké, azaz a HUNosítók Team weboldala is éppen ilyen jó erre a célra.

➲ Kedves gurusok!
A UPlay BEX hiba miatt leáll, amikor rákattintok a bejelentkezésre. Mit tegyek? A videók nem segítenek!

Először próbáld meg a következőt: navigálj el C:\Program Files\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\uplay.exe helyre, utóbbin jobb egérgomb -> Tulajdonságok -> Kompatibilitás fül -> Futtatás rendszergazdaként opció elé pipa, és Alkalmaz.
Ha így nem megy, akkor a Vezérlőpult – Programok eltávolítása és a Uplayt távolítsd el, utána a Ubisoft mappát mindenképp töröld (C:\Program Files\Ubisoft), töltsd le újabb klienst (http://uplay.ubi.com), és telepítsd!
Ha még mindig nem megy, akkor a C:\Windows\System32\drivers\etc nevű mappában van egy hosts fájl, ennek a tartalmát törölni kellene (csak a tartalmát, ne a fájlt). Ez ugye csak rendszergazdaként lehetséges, tehát a Jegyzettömbben készíts egy tök üres fájlt, és mentsd hosts néven, de kiterjesztés nélkül, aztán másold át az iménti könyvtárba, hogy felülírja az eredetit (rendszergazdaként kérdésre igen), és restart.

➲ Hali, gurusok!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy az Assassin's Creed: Brotherhoodban hogyan tudom megkeresni a Templar Laireket, mert van már egy teljesen kijátszott 91%-os játékom, meg egy, amiben a 8 sequence-nél tartok. És sehol sem találom. Ahol lennie kellene a játékban (tudjátok, azok a nagy keresztes ajtók) ott meg nem lehet akciózni. A DLC is megvan hozzá, a Da Vinci Eltűnése. Kérlek titeket, minél előbb segítsetek!
Köszi, gurusok! Olvasótok, ➲ SANYI

A templomos búvóhelyeket tartalmazó csomag exkluzív tartalom volt, csak az előrendelők, illetve a DDE (Digital Deluxe Edition) és a Collector's Edition tulajok kapták meg hozzá a kódot.

MAFIA 2

➲ Kedves Tika!
A Mafia 2-vel van gondom: feltelepíteném a játékot, de azt írja ki, hogy „Egy korábbi telepítés nyomai miatt a jelenlegi telepítés nem folytatható! Távolítsd el megfelelően az alkalmazást, majd próbálkozz újra." Ennek a megoldásában szeretném a segítségedet kérni. ➲ BÁLINT

A Your Uninstaller lesz a te barátod, töltsd le (http://tinyurl.com/2wdo594), telepítsd, keresd meg vele a Mafia 2 maradványait és távolítsd el! Aztán már menni fog a dolog.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

➲ Üdv, PC Guru!
Az a problémám a fent említett játékkal, hogy amikor játszok vele, a processzorom egyik magja 100%-on megy, a másik meg kb. 50% környékén (a processzorom egy Intel Pentium G860). Azt szeretném megkérdezni, hogyan lehetne ezt kiegyensúlyozni (a minimum gépigény megvan, de ha kell a pontos konfiguráció, akkor üzenj és leírom). Köszönettel: ➲ CSABA

Elvileg van egy trükk erre az esetre: Játék közben CTRL+ALT+DEL-t nyomsz, aztán a Feladatkezelőben megkeresed az NFSHP11.exe-t, jobb egérgomb, Affinitás, és a Processzor 0 elől kiveszed a pipát (ez az a mag, amelyik 100%-on fut), majd leokézod, és utána ugyanide visszamész és visszateszed a pipát.

JÖNNEK A FREESYNC-MONITOROK

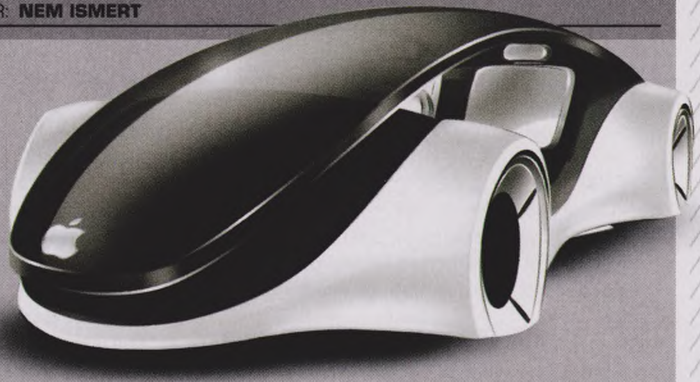
GYÁRTÓ: **ACER / ASUS** TERMÉK NEVE: **ACER XG270HU / ASUS MG279Q** MEGJELENÉS: **ÁPRILIS / NEM ISMERT** ÁR: **NEM ISMERT / 600 DOLLÁR**

Az Nvidia-féle G-sync sokak tetszését elnyerte, hisz egy olyan technológiáról van szó, ami szó szerint megszünteti a játékosokat évtizedek óta bosszantó screen tearinget, azaz képtörést, mely jelenség a monitor képfrissítési gyakorisága és a videokártya által kibocsátott adat mennyisége közti különbségre vezethető vissza. Mind ezidáig csak a pénzesebb GeForce-tulajok örülhettek a G-syncnek, az AMD azonban előrukkolt egy saját megoldással, aminek neve FreeSync, és mely hogy, hogy nem, a Radeon-tábor tagjait kényezteti. A CES-en is sok elégedett bólintást kiváltó technika az Nvidia ötletéhez hasonlóan sok gyártót megihletett. Az ASUS MG279Q például egy 27 hüvelykes, 120 Hz-es IPS monitor, 1440p-s felbontással és FreeSynckel – jól hangzik, és

mindössze 600 dollárba kerül majd, ha végre megjelenik (dátum sajnos nincs). Az ASUS után természetesen a konkurens Acer is felpattant a FreeSync-vonatra: az XG270HU fantázianevű kijelző egy szintén 27 hüvelykes darab, ami azonban TN-panelre képül, azaz elavultabb, mint a konkurens ASUS példány. Ugyanakkor a képfrissítése 144 Hz-es, felbontása szintén 1440p, és sokkal elegánsabb kivitelt kapott, mint a fő konkurens, mi több, nagyon-nagyon vékony kávával rendelkezik, így olyan élmény előtte ülni, mintha a kép szó szerint a semmiből teremne a szemünk elé. A XG270HU megjelenésére áprilisban számíthatunk, árat pedig még nem tudunk, noha a TN-panel miatt valószínűleg nem lesz túlságosan drága. És ez még csak a jéghegy csúcsa, a BenQ és az LG is készül FreeSync-es monitorokkal. A legkorábban (jelen számunk megjelenésekor) a Samsung 4K-s FreeSync monitorjai futhatnak be, igaz, egyelőre nem kaptunk róluk sok információt.

NEM VICC: AUTÓT GYÁRTHAT AZ APPLE

GYÁRTÓ: **APPLE** TERMÉK NEVE: **NEM ISMERT** MEGJELENÉS: **2020?** ÁR: **NEM ISMERT**



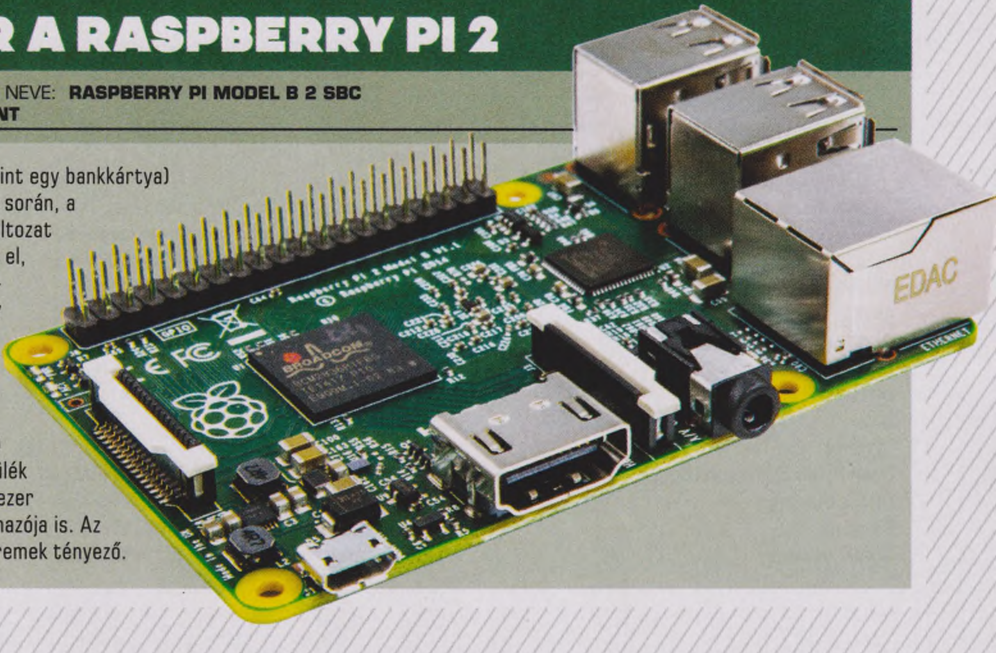
Évekkel ezelőtt szivárgott ki egy Apple által készített elemzés, melyben szó esett a kaliforniai gyártó azóta valósággá vált okosórájáról, valamint Steve Jobs cégvezér azon tervéről, miszerint egy detroiti autógyárat alapítva beszáll a gépjárműiparba is egy forradalmi, intelligens autóval. Nos, nagyon úgy tűnik, hogy a Jobs halála óta Tim Cook kezében lévő Apple követi az egykori üzleti zseni elképzeléseit, és tényleg autóval rukkol elő – legalábbis erre utal az utóbbi hetek pletykafolyama, miszerint autógyártók egész sora per indítását fontolgatja az Apple ellen, amiért az visszautasíthatatlan ajánlatokkal csábítja magához a legjobb mérnököket.

A Forbes szerint Project Titan név alatt fut a fejlesztés, a Bloomberg pedig biztos forrásra hivatkozva azt írja, hogy 2020-ban már kapható lesz az autó. Sőt, Elon Musk, a Tesla sportkocsik atyja is úgy nyilatkozott, hogy az Apple nagyon magas fizetést ajánl a cége vezető technikusainak, akik ugye a legjobb elektromosautó-szakemberek a világon. És itt van a kutya elásva: az Apple járműve elektromos, önjáró, intelligens verda lesz, ami a viszonylag korai premierdátum idején ugyanakkora forradalmat robbanthat ki a gépjárműiparban, mint annak idején az iPhone és az iPad a saját területükön. Az Apple természetesen nem kommentálta a híreszteléseket, az azonban biztos, hogy valamire készül az almás óriás, és mivel a mobilpiacon már nem nagyon van mit elérnie, logikus lenne, hogy új területekre próbáljon betörni. Öt év és kiderül, Chris almás kocsival hoz-e majd munkába.

HATALMAS SIKER A RASPBERRY PI 2

GYÁRTÓ: **RASPBERRY PI ALAPÍTVÁNY** TERMÉK NEVE: **RASPBERRY PI MODEL B 2 SBC**
MEGJELENÉS: **MEGJELENT** ÁR: **14 EZER FORINT**

Az apró számítógép (tényleg az, akkora, mint egy bankkártya) Raspberry Pi igazi legendává vált az évek során, a nemrég megjelent második generációs változat pedig már most több mint 5 millió példányban kelt el, adta hírül a masinát fejlesztő Raspberry Pi Alapítvány a Twitteren. A fantáziadúsan csak Raspberry Pi 2-nek elkeresztelt utód egy Broadcom BCM2836 SoC-ot kapott, amely négy darab 900 MHz-es ARM Cortex-A7 magot tartalmaz, és kompatibilis a Windows 10-zel is, sőt, a Microsoft közelgő operációs rendszere a gyártó szerint remekül fut majd a piciny masinán. A készülék ára egyébként nagyon barátságos: mindössze 14 ezer forintot kell fizetnünk érte, és van magyar forgalmazója is. Az alacsony fogasztású számítógépek világában a Pi remek tényező.



JÖN AZ INTEL ÚJ ASZTALI PLATFORMJA

GYÁRTÓ: **INTEL** TERMÉK NEVE: **SKYLAKE-S** MEGJELENÉS: **2015 Q3** ÁR: **TERMÉKFÜGGŐ**

Az Intel egyszerre két processzorcsaláddal váltja le a jelenlegi Haswell-architektúrát: a Broadwell-K és a Skylake-S família tagjai gyakorlatilag egy időben, a harmadik negyedévben jelenhetnek meg, hogy egyszerre szolgálják ki a jelenlegi és az akkor induló, új foglalattal ellátott alaplapok igényeit. A Broadwellk-K processzorok még beilleszthetők lesznek az LGA1150-be, így sok mostani deszka lehetővé teszi a főegység-fejlesztést. A Skylake-S procikhoz viszont mindenképp új, LGA1151 tokozást csatol az Intel, szóval, ha valaki a csúcsra akar törni, mélyen a zsebébe kell nyúlnia. A Skylake-S egyébként vagy júliusban, vagy augusztusban törhet be a piacra (két egymástól független, de megbízható forrás szerint, legalábbis), ami viszont felveti a kérdést, hogy kell-e az

Intelnek a Broadwell-K egyáltalán, hisz utóbbi, fejletlenebb platform elhappolhatja azokat a vásárlókat, akik hajlandók lennének többet is költeni, amennyiben nem kínálkozna olcsóbb alternatíva. A Broadwell-K gyakorlatilag már elkészült, az utolsó simításokat végzik a mérnökök, és akár már tavasszal megjelenhetne, mégis úgy tűnik, hogy az Intel totojázik, és egyes pletykák szerint még az is felmerült a chipgyártó vezetésének fejében, hogy úgy ahogy van, ejtik a Broadwell-K-t. Ráadásul akad pár technikai probléma is, minthogy a BK-s procik 14 nm-es gyártástechnológiája nem kedvez a magas órajeleknek, így ezek a főegységek valószínűleg nem törnek be a 4 GHz-es mennyekbe. Az biztos viszont, hogy a Broadwell-K törlése sokakat felbosszantana, nem beszélve a platformba ölt pénzről és időről.

ÉRKEZŐBEN A HTTP/2, AZAZ MEGÚJULNAK A ZINTERNETEK!

GYÁRTÓ: **NINCS** TERMÉK NEVE: **NINCS** MEGJELENÉS: **NINCS** ÁR: **NINCS**

Az internetböngészők szerverkommunikációja terén 15 éve nem volt akkora fejlesztés, mint amit most hagyott jóvá az Internet Engineering Task Force, röviden IETF: a HTTP-ért felelős szervezet február 18-án kürtölte világgá, hogy jön a HTTP/2, ami gyorsabb, stabilabb, több adatot is továbbítani képes eljárásgyűjteményként az internet megújulásának kulcsa lehet. A HTTP/2 a jelenleg használt, szövegalapú kommunikációt bináris kódra cseréli, így téve sokkal egyértelműbbé az összes kiadott parancsot, valamint lehetővé téve az automatikus hibaszűrést, emelve a minőségi webkommunikáció esélyét. Ráadásul a megújult protokoll immár multiplexelt, azaz sokkal rugalmasabban kezeli a rábízott feladatokat, mi több, TCP alapon egyszerre több párhuzamos task is futhat alatta. Az már csak hab a tortán, hogy tömöríti a fejléceket, és böngészőoldali válasz hiányában is képes olyan szerveradatokat továbbítani, amik megjeleníthetik az adott weblapot. Összefoglalva: egy

gyorsabb internetet kapunk, ami kevesebb adatot „eszik". És ami a legjobb hír: a HTTP/2 visszafelé teljesen kompatibilis, csak egy kis kódolás kell, és az összes jelenlegi böngésző képes befogadni, sőt, a Chrome és a Firefox már fel is lett készítve az új protokoll használatára. Bizony, mire e sorokat olvassátok, már lehet, hogy gyorsabb is lett a kedvenc oldalatok, úgyhogy ha végeztetek az újság kiolvasásával, nyomás frissíteni a böngészőtöket!

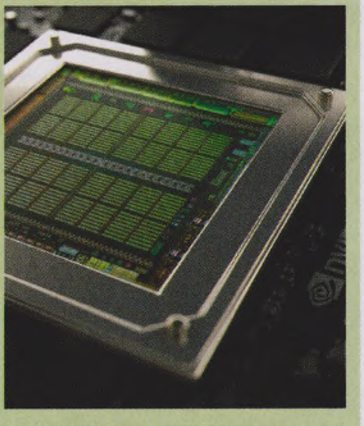
A MOBILPIAC FELETT AZ ANDROID URALKODIK

GYÁRTÓ: **NINCS** TERMÉK NEVE: **NINCS**
MEGJELENÉS: **NINCS** ÁR: **NINCS**

Az IDC a tavalyi mobiltelefon-értékesítési adatok alapján elkészítette a legfrissebb üzleti jelentését, melyből kiderül, hogy 2014 során 1,3 milliárd okostelefont adtak el a cégek világszerte – ez egyetlen esztendő leforgása alatt 28 százalékos növekedést jelent. És hogy milyen operációs rendszerek futnak ezeken a készülékeken? Nos, 81,5 százalékukon Android (ez cirka egymilliárd készüléket jelent), 14, 8 százalékukon iOS, 2,7 százalékukon Windows Phone, 0,6 százalékukon BlackBerry OS, és a maradék 0,6 százalékon akármi más. (A képünkön egy androidos HTC M9 látható, részletekért lapozz az MWC beszámolóra!)

TUNINGOLHATJUK AZ ÚJ MOBIL GEFORCE-OKAT

GYÁRTÓ: **NVIDIA** TERMÉK NEVE: **GEFORCE GTX 900M CSALÁD**
MEGJELENÉS: **MEGJELENT** ÁR: **TERMÉKFÜGGŐ**



Az Nvidia sokak szimpátiáját elvesztette, amikor bejelentette, hogy letiltja a GeForce GTX 900M videokártya-család tagjainak tuningopcióit. Bár a gyártó a termékek piacra bocsátásakor nem tett említést a túlhajtásra vonatkozóan, a vásárlók közül így is sokan fennakadtak a döntésen, a „sok lúd disznót győz" elv alapján pedig a rossz visszhang hatására az Nvidia meggondolta magát, és még ebben a hónapban elérhetővé teszi a 900M tuningbeállításait. Azt nem tudjuk, hogy mikor a hírt olvassátok, megérkezett-e már a túlhajtást engedélyező driver, de ha nem, és szeretnétek felpörgetni új notebookotok VGA-jának erejét, akkor a 344.75-ös illesztőprogramra visszaváltva lehetőségetek adódik a tuningra.

A mobilkommunikáció jövője?

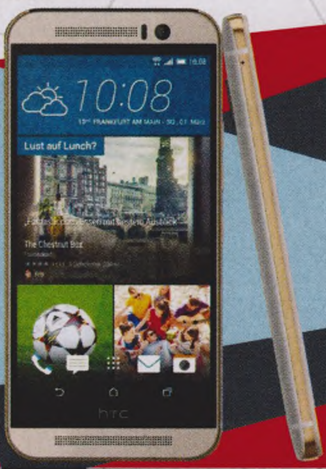
ILYEN VOLT AZ MWC 2015

[ÍRTA CHOCHO] **Ilyenkor év elején szinte egymást érik a különböző nagy hardveres és IT-konferenciák, és bár a kilencedik alkalommal megrendezésre került Mobile World Congress talán nem a legrégebbi rendezvénysorozat, idén valahogy mégis jobban várta a technológiai újdonságokra éhes tömeg, mint a CES-t, ami a startupok betörésén túl nem sok újat tudott mutatni az elmúlt három évben. Az MWC-n ellenben fontos bejelentésekre számítottunk, a Barcelonában tartott rendezvény pedig nem okozott csalódást a kütyübolondoknak.**

A CES-ről írt összefoglalónkat alig egy hónappal ezelőtt azzal a gondolattal zártuk, hogy amíg a nanocsöves szuperakkumulátorok meg nem jelennek a mobilpiacon, addig az újabb iPhone-szintű forradalom is elmarad. Az azóta eltelt pár hét nem hozott gyökeres változásokat, igaz, befutott pár meglepő eredmény, mint például az az izraeli akkumulátor, amit a tel-avivi egyetem munkatársai teljesen véletlenül találtak fel, miközben az Alzheimer-kór gyógymódjait kutatták. A StoreDotnak elnevezett, modern aksi kiemelten magas elektromos kapacitású peptidekből épített nanokristályokból áll, és 40-50 amperen egy perc időintervallum alatt képes a maximumra töltődni.

Persze a gyorsaságnak egyelőre ára van, a StoreDot csupán egy csúcsminőségű lítium-ion akkumulátor kapacitásának kétharmadával bír. Az izraeli kutatók azonban állítják, hogy ez az arány idővel javítható, és akárcsak a korai nanocsöves eszközök, a StoreDot is 2016-ban kerülhet piacra, méghozzá mindössze 50 dolláros készülékfelárral, rögvest potenciális konkurensévé válva a fejlettebb, de egyben drágább grafénakkuknak.

Jó hírek? Bizony, hogy azok, és akkor még nem említettük, hogy brit tudósoknak sikerült adatátviteli rekordot dönteni egy 5G-s tesztmodemmel: egyetlen másodperc alatt 1 terabyte adatot továbbítottak, ez a sebesség pedig 2020-ban válhat sztenderddé az Egyesült Királyságban. És akkor most, hogy belekóstoltunk a jövőbe, szálljunk vissza 2015-be, és nézzük meg, idén mi mindent tartogat számunkra a mobilipar! Annyit elárulunk, hogy messze még a Star Trek.



A HTC M9 az általunk is tesztelt M8 utódjaként 20 MP-es főkamerát és vonzó fémkeretet kapott. Az alsó fekete sávot viszont még mindig nem tudjuk hová tenni...

A Huawei-t pár éve még nem vették komolyan a nagyok, holott mára a világ egyik vezető mobilgyártója lett, ami még az okosórák közé is be tud törni. Szép darab, ugye?

A SAMSUNG ÉS A FERDE HAJLAMOK

Azt már régóta sejtettük, hogy a Samsung a zászlóshajó Galaxy S6-ot az MWC-n fogja bemutatni, arra azonban már nem számítottunk, hogy a dél-koreai mobilóriás egyszerre két S6-tal is jelentkezni fog. Pedig így történt, a készülékek közti különbség pedig a kijelzőben érhető tetten: míg a „mezei" S6-os egy, a korábbi S-szériás telefonokra hajazó, sík megjelenítőt kapott, addig a beszédes nevű S6 Edge képernyője – a pár hete piacra dobott Note Edge-hez hasonlóan – szépen ráhajlik a készülék két oldalára.

A két telefon között egyébként csak a méretekben és az akkumulátorban találunk további különbségeket: az Edge 142,1x70,1x7 mm-es dimenziókkal és 2600 mAh-os aksival rendelkezik, míg az S6 esetében ezek az értékek 143,4x70,5x6,8 mm és 2550 mAh.

A felbontás és a kijelző a hajlítás ellenére is ugyanolyan a két készülékben, csakúgy, mint a hardver. A Samsung tervezőcsapata csodaszép, 5,1 hüvelykes, 1440x2560-as natív felbontású Super AMOLED panelekkel dolgozott, amiket természetesen a brutálisan erős Gorilla Glass 4 véd. Ami a belsőt illeti, mindkét S6-os egy Samsung Exynos 7420-as SoC-t foglal magába (2x4 mag, mert miért ne), amit egy Mali-T760 MP8-as grafikuschip, valamint 3 GB-nyi RAM támogat. A főkamera 16, az előlapi (szelfi) 5 MP-es. Ami a fogyasztást illeti, a 14 nm-es gyártástechnológia elméletileg a korábbinál tartósabb üzemidőt garantál (azaz már másfél napig bírja majd a telefon).

Hogy az április 10-én húsz országban startoló S6-ok sikeresek lesznek, nem kérdés. Az már annál inkább, hogy a sima S6 700 eurós alapáránál (amit a belső tárhely mérete további százasokkal emelhet) 150 euróval drágább Edge-nek mégis mi értelme van. Valóban jól néz ki, funkcionalitás terén viszont nem sok előnnyel kecsegtet, szemben a masszív fémkeretbe ágyazott S6-tal, amit talán egy csúnyább odaütés sem hat meg.

A HTC MEGNYERTE AZ MWC-T

Bár a legtöbb tekintet eleinte a Samsung bemutatójára szegeződött, a HTC később ellopta a show-t, méghozzá kétszeresen is. Elsőnek a gyártó bemutatta a – már az MWC előtt egy héttel kiszivárgott – One M9-es csúcskészüléket, melynek elődjét, az M8-at a januári számunkban Pozandr kolléga is kipróbálta. Az M9 „csak" Full HD felbontású, 5 hüvelykes IPS kijelzőt kapott, ami mögött egy Snapdragon 810 dorombol, 3 GB RAM-mal kiegészítve. A fémtest és a prémium

Az MWC legjobban várt bejelentése a Samsung Galaxy S6 volt, amiből rögtön kétfélét is mutatott a koreai gyártó. Az S6 Edge-nek az oldalán is folytatódik a kijelzője!

Az idősebbeknek ma már nem könnyű tartani a lépést a technika fejlődésével, így az osztrák Emporia bemutatta SMART nevű, egyedi UI-vel felszerelt okostelefonját.

hatás most is adott, a hátlapi kamera 20 MP-es, az aksi pedig 2840 mAh-os. Impozáns kütyü, szó se róla, bár forradalminak aligha lehet nevezni, főleg, hogy bár hivatalos ár és premierdátum nincs, azt beszélik, hogy nagyjából ugyanannyiba kerül majd az M9, mint a feláras S6 Edge. Extraként a virtuális 5.1-es hangzású beépített hangrendszer emelhető ki, amit viszont a kiállításon aligha lehetett rendesen kipróbálni, szóval várnunk kell a tesztig, hogy kiderüljön, tényleg képes-e a térbeli zajkeltésre a HTC alkotása.

AZ MWC 2015 MÉG A CES-NÉL IS JOBBAN IZGATTA A FANTÁZIÁNKAT, ÉS BÁR A RENDEZVÉNY NEM OKOZOTT CSALÓDÁST, FORRADALOM IDÉN SEM NAGYON VOLT.

Amikor már kezdtek ásítozni a keynote-on bambuló újságírók, a HTC robbantotta a bombát, és bemutatta a saját, a Valve (igen, AZ a Valve!) technológiai fejlesztésein alapuló VR-sisakját, a RE Vive-ot. Bizony, a Steammel naponta dollármilliókat szakító tech-cég összefogott a telefonok és táblagépek piacán sokéves tapasztalattal bíró HTC-vel, az eredmény pedig egy olyan VR-sisak lett, ami még idén év végén megjelenik.

Addigra talán már az Oculus Rift is befut, és ha már szóba jött a nagy konkurens, érdemes tudni, hogy a Vive „csak" 1200x1080-as szemenkénti felbontással bír, azaz ezen a téren vannak elmaradásai a Crescent Bayhez képest. Ugyanakkor a Valve szakemberei elérték, hogy a kép legfeljebb 90 fps-es sebességgel frissülve roppant folyamatosnak hasson, mi több, telerakták szenzorokkal a sisakot (gyorsulásmérő, lézeres polarizáció, giroszkóp), hogy az minden egyes fej- és testrezdülést le tudjon képezni a virtuális térben.

És ez még nem minden: a csomagnak része lesz egy olyan kiegészítő is, ami egy 4 és félszer 4 és fél méteres szobában a játékos mozgását is követni tudja. A SteamVR Base Stationről sajnos még nem tudunk sokat, az azonban biztos, hogyha a HTC és a Valve valamit nagyon el nem barmol, akár az Oculus elől is learathatja a babérokat

Főleg, hogy a játékcégeken túl olyan vállalatok is kiálltak a Vive mellett, mint a Google, az HBO vagy a Lionsgate. (Nem, a YouPorn egyelőre nem foglalt állást, Chris.) Fontos megjegyezni ugyanakkor, hogy a Samsung-féle GearVR is kap egy új változatot, ami immár a Galaxy S6-tal fog együttműködni.

OKOSÓRA, MERT AZ KELL

Természetesen az MWC sem lehetett volna teljes kismillió okosóra bemutatkozása nélkül. A legnagyobb durranást ebben a kategóriában a mobilfronton kissé harmatos LG hozta el: a Watch Urbane LTE a világ első 4G-s okosórája, ami azon felül, hogy komoly sávszélességgel képes kommunikálni a vezeték nélküli hálózatokkal, még roppantmód dögösen is fest. A Watch Urbane teljesen önálló készülék, ami egy WebOS alapú, de teljesen átprogramozott operációs rendszert futtat. Az órát egy 320x320 pixel felbontású P-OLED kijelző teszi igazán látványossá, szíve pedig egy Snapdragon 400-as SoC, 1 GB RAM-mal és 4 gigás belső tárhellyel.

Van itt kérem minden, ami okoseszköznek ingere: NFC, wifi, Bluetooth 4.0, GPS, és egy 700 mAh-os akkumulátor, amiről viszont nem tudjuk, akcióban mire képes. Akárhogy is, a bőrszíjas szépség nagyon jó irányt mutat az okosóráknak – melyet amúgy nem az LG talált meg egyedül, hanem a Huawei is.

A Huawei gyártja a legszebb okosórákat, a legintelligensebbet viszont az LG rakta össze: a Watch Urbane LTE egy önálló készülék, saját 4G-s hálózati modemmel.

Bizony, az a Huawei, amely pár éve még az olcsó mobilok kínai királyaként csak heveny gúnyvigyort váltott ki a kütyümániásokból, idén az LG-ével egy lapon említhető okosórával rukkolt elő. A háromféle színben (fekete, arany és ezüst) érkező, rozsdamentes acélborítású Huawei Watchról már sokat pletykáltak, a bemutatott, 400x400-as AMOLED kijelzőkkel, fél giga RAM-mal és 4 GB-os belső tárhellyel felszerelt óra azonban minden képzeletet felülmúlt. Bár az akkumulátor itt csak 300 mAh, és nyilván nem tud annyit, mint az LG-féle Watch Urbane, a HW eleganciája és több mint negyvenféle számlapja egy, a nagyoknál olcsóbb, ámbár nem kevésbé igényes készüléket eredményez. Reméljük, mi magyarok is kapunk belőle.

FUTOTTAK MÉG

Mivel helyhiány miatt csak a legnagyobb újdonságokra futotta, ezért így a cikk végén még megemlítünk pár érdekes MWC-s terméket.

Ilyen a Sony Xperia M4 Aqua, ami egy állítólag teljesen vízálló okostelefon a középkategóriából (ez újonnan cirka 300 eurós árat jelent), vagy épp a szintén a japán gyártótól származó új táblagép, az Xperia Z4 Tablet, ami egy mindössze 6,1 mm vékony 10 colos deszka.

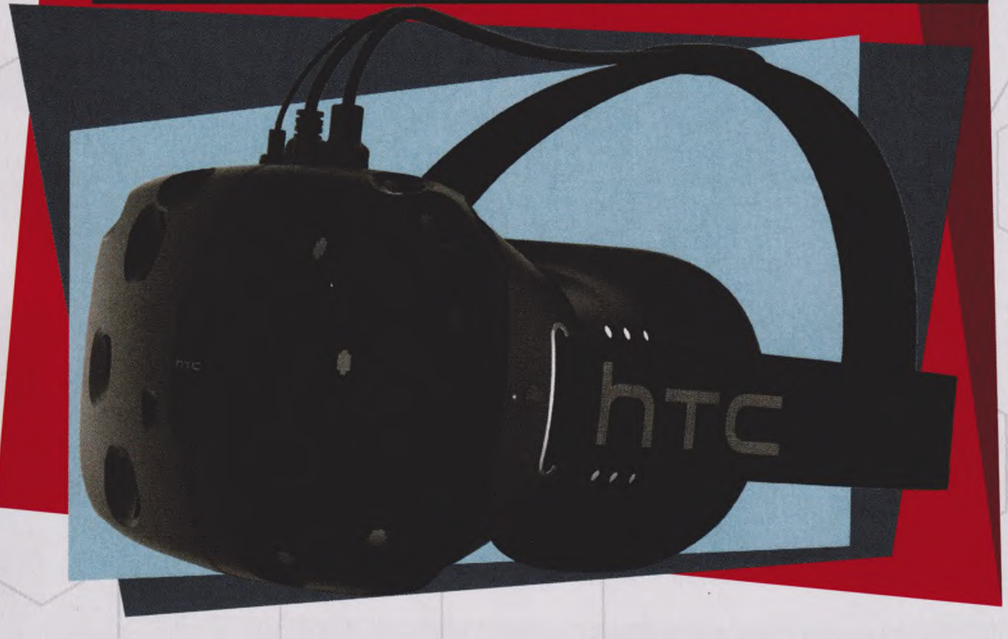
Az LG bemutatta középkategóriás telefonjait, melyek egyre jobban hasonlítanak a G3-ra (G4 bemutató nem volt), a Microsoft pedig a WP 10-et méltatta, szokásához híven, bejelentve két olcsóbb Lumiát, a 640-et és a 640XL-t.

Újdonság volt továbbá az osztrák Emporia SMART nevű készüléke, ami egy androidos telefon, idős felhasználóknak tervezve. A Google operációs rendszerének 4.4.2-es változatára épülő saját interfész hatalmas gombokat kapott, valamint jár a telefonhoz egy, a szokásosnál vaskosabb stylus is.

SOK HŰHÓ SEMMIÉRT

Az MWC, ahogy mindig, idén is jó móka volt – és ahogy mindig, úgy idén is csak mély sóhajokkal figyeltük, ahogy a gyártók arra várnak, hogy valamelyikük igazán innovatív ötletekkel álljon elő. A rendezvény legnagyobb durranása egyértelműen a Vive lett, amivel lehet, hogy a jövő hónapban még többet foglalkozunk majd, addigra ugyanis talán az európai megjelenés és ár körüli kérdések is tisztázásra kerülnek (lezajlik ugyebár a magazin leadásával sajnos megint egybeeső GDC). Summa summarum, ha tavaly vagy azelőtt csúcstelefont vettél, idén még nem lesz értelme újat venned.

Az MWC legnagyobb meglepetése egyértelműen a HTC és a Valve közös vállalkozása, a HTC RE Vive nevű VR-sisak, ami még idén év végén boltokba kerül, és a Valve-nek köszönhetően széleskörű támogatottságra számíthat. Oculus, valaki?



Okostelefon zsebpénzből

[ÍRTA **CHOCHO, KIOTO, POZANDR**]

Nagy a kereslet az olcsó okostelefonok iránt, így a PC Guru hardvercsapata úgy gondolta, megnézi, mit tudnak a 40 ezer forint alatt kapható készülékek. Négy telefont próbáltunk ki különböző gyártóktól, és meglepve tapasztaltuk, hogy rossz választás nem igazán van.

Karbonn Sparkle V

Okostelefon elérhető áron. Ez volt a célja a Google-nek, amikor megalkotta az Android One projektet, melynek alapvetése, hogy a programban szereplő készülékek mindig a legfrissebb Android verziót kapják meg. Az eredetileg az indiai piacra szánt, Andriod One-os Sparkle V-ben egy négymagos, 1,3 GHz-es MediaTek processzor dorombol, mellé 1 GB RAM társul. Tárhelyből csak 4 GB-ot kapunk, ezt SD kártyával bővíthetjük egészen 32 GB-ig. A kijelző egy 4,5 hüvelykes FWGA IPS panel, ami jól ellátja a feladatát, de ezt nem védi semmilyen edzett üveg, tehát a telefonhoz kapott védőfólia használata a karcolások elkerülése miatt is erősen ajánlott. A készülék előlapján egy 2 MP-s, míg a hátulján egy 5 MP kamera található. Extrák terén két microSIM kártyafoglalatot is találunk a Karbonnban, és a telefon természetesen rendelkezik beépített GPS-szel is, ami gyorsan és pontosan talál pozíciót. A tápellátást egy 1700 mAh lítium-polimer aksi biztosítja, ami a teszt alatt átlagos használat során hozta a kétnapos üzemidőt – ebben némi telefonálás, navigáció, netezés és videonézés is szerepelt, tehát a kapacitására nem lehet panasz. A Sparkle az Android 4.4.4-es KitKat verziójával érkezik, de a Google ígérete szerint erre a telefonra is elérhető lesz majd az 5.0-s Lollipop. Kicsomagoláskor az alap Android fut a készüléken, mellette csak pár a Google Store-ból is letölthető saját alkalmazást találunk, melyeket láthatóan az indiai piacra terveztek. A sebességgel nincs probléma, az 1 GB memória még manapság is elegendő a legtöbb applikációhoz. A 4 GB belső tárhely viszont rettenetesen kevés, mivel a rendszer nem enged semmit sem telepíteni a telefonra, amíg nem helyezünk el benne egy másodlagos tárolót. Ez a korlátozás minden bizonnyal azzal indokolható, hogy a későbbi szoftverfrissítések miatt mindenképp kell kiegészítő tárhely, tehát vásárlásnál vegyük figyelembe, hogy egy microSD kártyára mindenképp szükségünk lesz. A Sparkle V online rendelve 36 ezer forint körüli áron található meg, ami a teljesítményét tekintve nem rossz ár.

Huawei Ascend Y550

A Huawei az utóbbi idők legnagyobbra nőtt távol-keleti gyártója, ami pont az alacsony árkategóriás készülékeinek köszönheti a kitörést. Ennél fogva nagyon vártuk, hogy kipróbálhassuk az Ascend-család Y550-es modelljét, ami elsősorban a 64 bites Snapdragon 410 SoC használatával hívta fel magára a figyelmet. A készülék egy négymagos, 1,2 GHz-en dolgozó processzort, 1 GB RAM-ot, valamint 4 GB-os tárhelyet foglal magába, melyek közül csak az utolsó dimenzió adhat okot a fintorgásra – igaz, elnézve a többi tesztelt terméket, muszáj lenyelnünk, hogy az Y550 a maga 35 ezer forint körüli árával ennyit ad és nem többet. A 4,5 hüvelykes IPS kijelző kárpótolhat a kis helyért, hisz még az alacsony, 480x854-es felbontás ellenére is nagyon szép képe van a telefonnak. Na, meg persze nyugodtan lehet bővíteni a helyet egy microSD kártyával, ugye. A 2 MP-es előlapi és az 5 MP-es hátlapi kamera nem nagy cucc, finomhangolással egész tűrhető képeket lőhetünk, de persze senki ne számítson beépített Nikonra. Ugyanez igaz a hangminőségre és az extrákra, mint a GPS vagy a Huawei saját applikációi: korrekt iparosmunkák, ennyi pénzért bőven megfelelnek az elvárásoknak. A gyártó híres EMUI felülete ráadásul itt is brillírozik, a menük, ikonok, beállítások sajátos rendszere remek összképet alkot. Mindez azonban eltörpül az Y550 legjobb tulajdonsága, a sebesség mellett: hiába, a Snapdragon chip nagyon adja, főleg hogy a felbontás is alacsony, így a legtöbb applikációt nem fogja vissza az Adreno 306-os IGP. A menük szépen gördülnek, az appok közti váltás folyamatos, és akkor sem jön zavarba a készülék, ha egyszerre akarunk rajta zenét hallgatni, Facebookchatelni és cikkeket olvasni a PC Guru Online-on. És akkor még nem említettük, hogy bizony az Y550 4G kompatibilis telefon, amin 4.4.4-es Android fut – igen, mindez 35 ezer forintért. Hogy akkor hol a csapda? Nos, a telefon anyagminősége kritikán aluli, az egész recseg, ropog, nyiklik-nyaklik, és úgy összességében óvatosan kell bánni vele. Ha hajlandó vagy a kompromisszumokra, akkor jó választás az Y550 – de nagyon vigyázz, hogy még véletlenül se ejtsd le soha, mert annyi neki!

Nokia Lumia 630

A Nokia Lumia 630 a finn gyártó egyik legutolsó terméke, nem új telefon, szerepelt már a tavaly karácsonyi hardverajánlónkban is, így joggal merülhet fel a kérdés, hogy miért vesszük elő újra. Azért, mert még mindig megéri az árát, főleg ha akciós. A Nokia Lumia 630 lelke egy Snapdragon 400-as négymagos processzor, mely magonként 1,2 GHz-en üzemel. Ehhez 512 MB RAM, 8 giga belső memória, illetve egy Adreno 305-ös GPU társul. Ez a hardver tökéletesen kiszolgálja a Windows Phone 8.1-es rendszert, a menüben való közlekedés tökéletes, minden flottul, a legkisebb megakadás nélkül történik. A hátlapot levéve válik hozzáférhetővé a microSIM kártya helye (a telefon egy, illetve kétkártyás kivitelben is kapható), és itt helyezhető be a maximum 128 gigás microSD kártya is. A kijelző mérete 4,5 hüvelyk, felbontása 854x480 pixel – ez szép, tiszta színeket ad, és napsütésben is olvasható marad. A készüléket nagyszerű használni, ugyanakkor megvannak a maga hibái. Sokaknak hiányozhat az előlapi kamera, a közelségérzékelő és a vaku, de ezekben ki is merül minden negatívum, melyekkel szemben áll a készülék sok pozitív tulajdonsága. Bár a Windows Store alkalmazáskínálata messze elmarad a Google Playtől, a telefonban alapból benne lévő, adatkapcsolat nélkül használható HERE Drive+ és a letölthető HERE Transit olyan extra, mely az egész világon használható navigációs eszközzé teszi a Lumia 630-at. Sok extra szoftver megtalálható a készüléken (Office, OneNote, OneDrive, Sport, Utazás, Pénzügyek stb.), illetve jó zene- és videolejátszó képességekkel rendelkezik. Az FM rádió szépen, tisztán szól, könnyen befog minden állomást, a videolejátszó pedig elboldogul az 1080p-s fájlokkal is. Adatátvitelben a kötelezőt hozza a Lumia 630, van wifi, bluetooth, HSPA. Az 1850 mAh-os akkumulátor még erősebb használat mellett is kibír két napot, így a Nokia Lumia 630 egy ajánlott készülék, mely még a komolyabb igényekkel rendelkező embereknek is kitűnő ár-érték arányú telefon lehet. Akciósan pedig különösen ajánlottá válik, hisz egyes helyeken csupán 25 ezer forintot kérnek érte!

LG L65

A 40.000 forint alatti okostelefonok piaca az elmúlt években hihetetlenül megnőtt, mára ez a legnépszerűbb árszegmens, aminek az LG L65 egy nagyon jó képviselője. Hogy mit kínál az alsó kategóriában induló, 35 ezres L65? Egy 4,3 hüvelykes, 480x800 pixeles IPS kijelzőt, egy Qualcomm MSM8210-es típusszámú, 1,2 GHz-en ketyegő kétmagos processzort, és 1 giga RAM-ot. A telefon hátlapja alatt található a mini-SIM kártya helye, illetve ide lehet betenni a maximum 32 gigás microSD memóriakártyát, amelyre szükség is lesz, hiszen a belső tárhely csak 4 GB méretű, melynek több mint a felét elviszi a rendszer. A készülék előlapján lévő kezelőgombok a Samsung gyártmányaira hajaznak, bal oldalon van a hangerő-szabályozó, jobb oldalon pedig a kikapcsoló/képernyőzáró gomb. Utóbbi elhelyezkedése egy picit szokatlan volt, rendszeresen erre nyomtunk rá, mikor a zene hangerejét akartuk állítani. A telefont általánosságban kellemes használni, a 4.4.2-es Android kellően gördülékeny, ugyanakkor az erősebb hardvert igénylő feladatoknál már hajlamos megakadni, tekintve, hogy egy Adreno 302-es látja el a grafikai feladatokat. Nem ez lesz az a készülék, amelyen Real Racinggel fogunk játszani, de egy Temple Runt vagy Angry Birdsöt simán tolhatunk. A kamera sem fénypontja az L65-nek, világosban még viszonylag jó képeket lő az 5 MP-es objektív, de sötétben, lámpafény mellett drasztikusan romlik a minőség; a képek nagyon zajosak, nem igazán élvezet ilyenkor rájuk nézni. Előlapi kamera is van, azonban csak VGA-felbontásra képes, így értelme nincs sok. Adatátvitel szempontjából a szokásost kínálja az LG L65: wifi, bluetooth, HSPA, illetve extraként van NFC, de nincs DLNA, se LTE. Utolsó extraként van viszont KnockCode, mely remekül működik, és szintén a drágább LG telefonok tulajdonsága. Az LG L65 ezek alapján egy megfontolásra érdemes készülék, árához és kategóriájához képest néhány extrával, illetve gyengeséggel. Az LG neve azonban még mindig garancia a minőségre, így ha egyszerűen használható Android rendszerű okostelefont keresel, ennél jobb választás nincs.

MMO-égre MMO-egeret?

Razer™ Naga Epic Chroma

[ÍRTA CHRIS] **Azok, akik már túlestek azon a megpróbáltatáson, hogy eltemették egy tönkrement egerüket, gyakran minőségi pótlás után néznek, hogy ne kelljen még egyszer átélniük azokat a borzalmakat, amiket előző háziállatuk elvesztésekor. Ilyenkor kerülnek képbe a prémium termékek, melyek közt szép számban képviseltetik magukat a Razer egerei is. Ezek közül próbáltuk most ki a Naga Epic Chromát, amelyet kifejezetten MMO-khoz terveztek.**

Amennyiben valaki komolyan veszi a hobbiját, előbb-utóbb rájön, hogy bizony nem úszsza meg súlyos összegek beleölése nélkül. A számítástechnika különösen drága hobbinak számít, ahol a minőségi hardvereknek hála jobb játékosokká válhatunk, akik komolyabb eredményeket is elérhetnek. Elég csak arra gondolni, amikor egy sztereó fejhallgatóról valaki átvált 5.1-esre, aminek köszönhetően képes lesz jobban behatárolni, milyen irányból érkezik felé az ellenfél, vagy vesz magának egy halkabb billentyűzetet, ami nem kelti fel a családot éjszaka, ha épp eszeveszetten kattogtatunk egy StarCraft-meccs közepén.

FELSŐ KATEGÓRIÁS EGÉR

A minőségi egerek skálája is széles, melyek közt a Razer termékei kifejezetten keresettnek számítanak. Nem véletlenül, elég csak ránézni a Naga Epic Chromára, ami azonnal döbbenetet vált ki a felhasználóból. Már a doboza is azt sugallja, hogy itt bizony prémium kategóriás cuccról van szó, a kibontás után pedig ez az érzés csak egyre erősödik bennünk. Nincsenek benne ugyanis felesleges kütyük, csupán egy kábel, egy dokkoló és persze maga a fekete, matt műanyag borítású periféria, ami a tökéletesen ergonomikus kialakításnak köszönhetően úgy simul a kézbe, mintha egész életünkben ilyen egérre vágytunk volna.

Az áttetsző görgő a Chroma család termékeihez hűen ezúttal is színes fényben pompázik minden esetben, amikor üzenni szeretne nekünk valamit. Pirosan villog, ha lemerülőben van az akkumulátora, lassan pulzál, ha töltőre helyezzük, játék közben pedig zöld színekkel hozza a tudomásunkra, hogy minden rendben van, lehet lőni és játszani. Az egér vezetékmentes, a vevőegységet pedig maga a dokkoló alkotja, amely ezzel rögtön két funkciót lát el: feltölti megfáradt jószágunk aksiját, és távcsatlakozást biztosít hozzá. Szerencsére a készítők gondoltak azokra is, akik jobban preferálják a vezetékes, környezetre nézve talán barátságosabb módszert (hisz az akkumulátor rossz, értem?): a dokkolót a géppel összekötő micro-USB-s kábel ugyanis az egér orrába is passzol, ellátva azt a szükséges energiával.

Miután beüzemeltük, azaz voltaképpen csak összedugtuk a számítógéppel az egerünket, elkezdhetjük felfedezni annak érdekességeit. PC-nk pillanatok alatt felismeri a hardvert, és azonnal letölti nekünk a Razer Synapse nevű alkalmazást, amelynek segítségével minden részletre kiterjedően átvariálhatjuk a készülék beállításait, tulajdonságait. Átállíthatjuk a világítás színspektrumát, illetve feltornászhatjuk az érzékenységet akár 8200 dpi-re is. A beállításokat a program felhőben tárolja, így akkor sem lesz problémánk, ha több gépen használunk Razer egeret. (Igaz, fontos tudni, hogy aktív Synapse kapcsolat nélkül az egér speciális funkciói nem működnek.)

MMO-FUNKCIÓK

A kiváló specifikációi mellett azonban a Naga Epic Chroma akkor válik igazán különlegessé, ha elkezdjük oldalról vizslatni, és felfedezzük a bal oldalon elhelyezkedő 12 gombos számbillentyűzetet, melyet kifejezetten MMO-játékosoknak terveztek a Razer mérnökei. Ennek gombjait a hüvelykujjunkkal érjük el, és további kényelmi funkciókat kínálnak azok számára, akiknek gondja akad a bal kezük használatával, vagy esetleg már nem tudnak több parancsot rátenni a tasztatúra bal kézzel könnyen elérhető szakaszára.

Ez például World of Warcraft játékosok számára gyakori probléma, hiszen ott több tucatnyi utasítást kell kiosztanunk gyorsan elérhető helyekre, s ilyenkor hamar elfogynak a WASD közelében lévő gombok. Erre gondolhattak a Razer szakemberei is, ám bármilyen jó szándék vezérelte őket, akad egy kis probléma: nagyon nehezen lehet csak megszokni az oldalsó gombok használatát , hiszen azok négy sorban helyezkednek el egymás alatt, és ha eltéved az ujjunk, akkor bizony könnyen elkezdhetünk össze-vissza nyomkodni. Persze a gombokat bárhogy konfigurálhatjuk, tehát kiegészítő funkciókat is elláthatnak számunkra (potion felhörpintése, hátas előhívása, stb.), de amennyiben egy ideje már ráállt a kezünk és az agyunk arra, hogy mindent bal kézzel végezzünk el, csak hosszas szenvedések után leszünk képesek kihasználni a Naga Epic legérdekesebb funkcióját. E nélkül pedig az egér nem más, mint egy méregdrága asztaldísz.

A RAZER MÉRNÖKEI JÓ IRÁNYBÓL KÖZELÍTETTEK AZ MMO-JÁTÉKOSOKHOZ, CSAK ÉPP AZ ÁLTALUK KIESZELT MEGOLDÁSOK NEM LETTEK ELÉG KÉNYELMESEK.

Eszköz: **gamer-egér**
Info: **www.razerzone.com**
Ár: **kb. 35.000 Ft**

PRO	KONTRA
– opcionális akkumulátor	– oldalsó gombok
– 8200 dpi-s sebesség	– magas ár

Smaragdkígyó hadművelet

Razer Naga Hex

[ÍRTA DREAMERINSTINCT] **Mivel az ég tudja, mióta nyüstölöm a DoTA 2-t, elhihetitek, hogy szeretem a MOBA-címeket. Ebből kifolyólag nagy örömmel fogadtam a hírt, hogy a szerkesztőségben vár rám egy kifejezetten ilyen játékokhoz készült rágcsáló. Még nagyobb volt a boldogság, amikor kiderült, hogy egy Razer termékről van szó, hiszen már egy ideje ki szerettem volna próbálni a cég valamelyik produktumát, és első kézből megtapasztalni, mire a nagy felhajtás.**

Nem is olyan rég, még anno 2012-ben került a piacra az azóta a legkiválóbb MOBA-egerek sorában tartozó Naga Hex. Innen már sejthetitek, hogy nem friss darabról van szó, ám annyi baj legyen, mivel ez a kis jószág az évek múltával is olyan időtálló, mint a kriptonit.

CSALÁDBAN MARAD

A Hex a Naga termékcsalád legkisebb tagja, mely örökölte az elődök jellegzetes tulajdonságait. Klasszikus Razer-dizájnt kapott a már ismert, itt-ott lekerekített formákkal és kiszögellésekkel, illetve a borítása finom műanyagból készült, melyet tekergőző márványminta díszít. A vezetéket törésgátló bevonattal látták el, az USB-t a jobb teljesítmény érdekében arany bevonattal tuningolták, plusz a 3,5G-s lézerszenzor érzékenységét egészen 5600 dpi-ig skálázhatóvá tették.

A Hex idősebb testvérére, az Epicre emlékeztet (amit mellesleg Chris kolléga tesztelt a túloldalon). Oldalát gombok tarkítják (szám szerint 6 darab), melyek hatszögalakzatban helyezkednek el, valamint a jószág tetejére is került plusz két gomb a móka kedvéért. Ezek közül mind kényünk-kedvünk szerint programozható a Synapse segítségével. És ha már az állíthatóságról beszélünk, meg kell említsem az egér alján található kapcsolót, amely pattintásra vált a számgombok és a numerikus billentyűzet között.

A KÉNYELEM FONTOS, ÉRTEM?

Ha már a külsőségnek tartunk, muszáj kitérnem pár tervezésbeli csekélységre. Kezdjük alakisági jellemzőkkel és a már megszokott, ergonomikus kialakítással! A műanyag borítás csak úgy vonzza magához a koszt, ezért nehéz tisztán tartani. Nagyobb probléma azonban, hogy a Hex egyszerűen túl kicsi, mondom ezt közepes kézméretű nőként. Játék közben többször is megesett, hogy túlságosan előremozdítottam a tenyeremet, és ennek következtében nem értem el valamelyik számgombot – most rád nézek, ötöske!

Ha már az oldalsó gomboknál tartunk, első blikkre nem tűnnek kézre állónak, de egy kis idő elteltével kellemesen csalódtam bennünk. Meglepően könnyen elérhető az összes, és cseppet sem tellett sok játékórába megszokni a használatukat.

Továbbá van itt egy kis apróság, ami igazán jó komfortérzetet biztosít: az oldalsó gombok között találunk egy piciny, cserélhető gumidarabot, ami arra szolgál, hogy használat közben azon pihentessük a hüvelykujjunkat. Ötletes megoldás, és intenzívebb ütközetek alatt segít navigálni a gombok között.

BESZIPPANT A MÁTRIX

Hiba: a Synapse 2.0 telepítéséhez és működéséhez internetkapcsolat kell. Nem hangzik vészesen, de várjatok ki a végét! Amennyiben internetkapcsolat nélkül telepítitek fel kizárólag az illesztőprogramot, ne várjatok sokat az egértől, lévén az alapfunkciók egy része nem fog működni. Úgy ám, a Synapse hiányában az oldalsó gombok teljességgel használhatatlanok – ejnye-bejnye.

Az általunk generált számtalan mennyiségű profil (melyekhez darabonként 8 gombkiosztást társíthatunk) – avagy az egér memóriája – a számítógép helyett a felhőben tárolódik, tehát ha netán offline akarunk belenyúlkálni bármibe, akkor a módosításokat nem tudjuk elmenteni. Arról pedig még nem esett szó, hogy a szoftver lassítja a bootolást, és játék közben értékes memóriaterületet foglal le magának.

És akkor jöjjenek a pozitív vonások. A szokásos grafikusfelület mellett itt is kapunk makrószerkesztőt, amivel kellő ügyességgel csodákat lehet művelni, a világítás menüpontban pedig megszüntethetjük a folytonos pulzálást, ami éjszakánként kifejezetten jól jön.

A SZEM MINDENT LÁT

A legérdekesebb szolgáltatás azonban nem a programozható felület, hanem a statisztikák menüpont alatt megtalálható hőtérkép. Bármely játékprogram futtatása közben egy háttérben megbúvó alkalmazás leméri, hogy a képernyő mely területeit használja a felhasználó, hova kattint a legtöbbet, illetve mely irányokba mozdítja el az egeret, mindezt alkalmazásonként lebontva. Ez nagy segítséget nyújt azoknak, akik a saját hibákat elemezve és kiküszöbölve jobb játékosokká akarnak válni, lévén a térkép megmutatja, hogy a képernyő mely részeit hanyagoljuk el játék közben, és melyekre fókuszálunk.

Ha nem is tökéletes, de igazán pazar egeret alkotott az amerikai csapat, és ezt nem igazolja semmi jobban, minthogy 2015-ben is bátran merem ajánlani mindenkinek, nem csak MOBA-rajongóknak. Persze nem árt, ha a kezetek kicsi, illetve ha csak olyan helyen játszotok, ahol a csapból is internetek folynak.

Eszköz: **gamer-egér**
Info: **www.razeronline.com**
Ár: **kb. 23.000 Ft**

PRO	KONTRA
– 11 állítható gomb	– kötelező netkapcsolat
– halálpontos érzékelő	– apró méret
– multifunkciós egér	– borsos ár

Pillantás a jövőbe

LG 34UC97 MONITOR

[ÍRTA **CHOCHO**] A 4K-s felbontás immár nem hóbort, hanem új sztenderd, szemben a 21:9-es képaránnyal és a hajlított képernyővel, ami CES ide, Cebit oda, még mindig inkább különlegesség, mint elvárás. Nem csoda, hogy egyelőre csak a merészebb gyártók ugranak fejest jégtörőként ebbe a két, gyakran együtt jelentkező trendbe – olyanok, mint az LG, amely köszöni, nagyon jól érzi magát az IPS királyaként.

Nem túlzás a bevezetőben tett állítás, lévén az LG a világ egyik legnagyobb úttörője, ha új generációs képernyő-technológiákról van szó: jelenleg a TN-t leváltó IPS frontján ver köröket a konkurenseire, míg a különböző kiállításokon már OLED-del és kvantumpontos tévékkel sokkolja a kütyübolondokat. De vajon a technikai felkészültség elég hozzá, hogy az LG a hajlított panelekkel is jelentős sikereket érjen el? Nos, az eladásokra nincs panasz, ugyanakkor a legtöbb háztartás még régimódi, „lapos" monitorokat használ, amik józanésszel 16:9-es képarányúak, és ebből kifolyólag igazán alkalmasak arra, hogy hajlított szögben is megfelelő képet közvetítsenek. A kellő hatás elérése érdekében már 21:9-es kijelzőre van szükség, és az sem árt, ha a képátló túlcsúszik a megszokott 23-24 colon. Az eredmény valami olyasmi lesz, mint a 34UC97: egy döbbenetesen szép és hasznos monitor, ami viszont a magas árával tényleg csak a luxusért bolonduló, pénzesebb vásárlókhoz jut el, akadályozva a képarány és a hajlított panelek elterjedését.

NINCS MIT SZÉPÍTENI, AZ LG NAGYON ÉRT A PARASZTVAKÍTÁSHOZ: A LEGÚJABB KOREAI CSODA IS ERŐSEN AJÁNLOTT DARAB, CSAK ÉPP AZ ÁRA BORSOS KICSIT...

ÓRIÁSI CSODA...

A 34UC97-et már kicsomagolni sem egyszerű feladat, lévén a 34 hüvelykes képátlóval büszkélkedő titán egy tévéket is megszégyenítő méretű dobozban érkezik, amiben egyébként csak a legszükségesebb komponensek találhatók meg, úgymint maga a monitor, egy HDMI kábel, telepítő CD, illetve a szerelést is megkönnyítő kézikönyv. Utóbbit ajánlott átnézni, mert a tényleg nem mindennapi dimenziókkal megáldott monstrum akkor sem könnyen állítható fel az íróasztalon, ha nem egyedül, hanem egy szakértő barátunkkal próbáljuk meg összerakni. Maga az összeszerelés csavarokkal történik, a talpat a nyakra, a nyakat pedig a képernyő hátuljába kell becsavarozni, majd jöhet az egyébként szintén tekintélyes tápegység felcsatlakoztatása, és a bekapcsolás. Majd az ámulás, lévén a 34UC97 még kalibrálás előtt is csodaszép képet ad, hát még az után, hogy kicsit elszöszölünk a beállításaival.

Az LG óriása természetesen IPS-panellel büszkélkedhet, felbontása pedig 3440x1440, ami ugyan a 21:9-es képarány miatt nem lehet teljesen 4K, de azért így is bőven elég a legtöbb csúcskategóriás játék-PC-nek. Ekkora felbontáshoz természetesen már nem elég a mezei HDMI, hacsak be nem érjük az 50 Hz-es képfrissítéssel. A 60 Hz-es natív felbontás DisplayPort után kiált, amiből akad is egy a monitor hátán, pont a két HDMI 1.4, a 2 db Thunderbolt, valamint az USB UP és a 2 db USB 3.0-s csatlakozó mellett. Hogy utóbbira mit dug az ember, jó kérdés, elvégre szinte elérhetetlen helyre tette őket az LG, de sebaj, a szélesebb adatsáv még senkinek sem ártott meg, szóval annyi baj legyen.

Használat közben a 34UC97 igazi tömör gyönyör, és mivel manapság nemcsak a Windows, de a legtöbb játék is támogatja a 21:9-es képarányt, talán mondani is felesleges, hogy minden, a gépemen található programot kipróbáltam a monitoron. A hajlított felület ízlés dolga, nekem mindenesetre tetszett, hisz pontosan szemben ülve a képernyővel annak minden egyes pixelje az ideális távolságra esett a szememtől. És mivel az IPS feketéjénél aligha van mélyebb, nem csupán a Euro Truck Simulator 2 állt jól a monitornak, hanem a Dark Souls II és a Wreckfest is.

... AMI HÁROM NAPIG TART

Külalak terén az LG monitora jól teljesít, a krómozott fém keret, talp és nyak szinte lebegteti a hatalmas kijelzőt a szemeink előtt. Más kérdés, hogy utóbbi olcsó műanyagból készült hátlapot kapott, ami ráadásul a teszt alatt végig nagyon érzékenynek, törékenynek tűnt – 300 ezer forint feletti ár esetén az ember ezen már morgolódik pöppet. Ami az ergonómiát illeti, szintén vannak elmaradások, magasságot állítani ugyanis nem lehet, és a kijelzőt forgatni sem. Persze mondhatnánk, hogy akkor nem lenne ilyen letisztult a dizájn, de mint mondtam, az ár magas, szóval elvárnánk egy kicsit több lehetőséget.

Szerencsére a monitor szoftvere szinte tökéletes, számtalan dolgot beállíthatunk rajta, a panel alján található kis joystick pedig kényelmes navigációt tesz lehetővé a menük tengerében. A szoftveres támogatás egyik nagy erőssége a Screen Split nevű program, amivel a Windows alapbeállításainál némileg többféle módon oszthatjuk be a méretes képernyőt. Hiába, a 34 colos, 1440p-s panel elsősorban munkára jó, én is roppantmód élveztem, hogy egyszerre fért el rajta az újság és a weboldal kezeléséhez szükséges 4-5 alkalmazás. Ami pedig a beépített sztereó hangszórókat illeti, nos, csodát nem várhatunk tőlük, de egy átlagos tévészintet megütnek, szóval nem gyalázat az LG részéről az implementálásuk.

ÁRVERSENY

Az LG 34UC97 összességében remekül teljesít, lényegtelen, hogy munkára vagy játékra használja-e az ember. Ugyanakkor a 350 ezres árcédula (néhány helyen most csak 300 ezer!) azért gondolkodóba ejti az embert: szükségünk van nekünk mindenre? Nos, tény, hogy a hajlított kép a szemnek is kellemes élmény, továbbá hogy a hatalmas, széles képarány lehetővé teszi a munkafelület ergonomikusabb elosztását. Szóval, ha valaki egyszerre keres szakmai feladatokra és szórakozásra egyaránt alkalmas, mi több, időtálló monitort, jó lóra tesz az LG gyönyörűségével. Másrészt viszont tény, hogy a CES-en látott 4K-s őrület legkésőbb ősszel elér bennünket is, és a 300 ezer forint feletti vételár miatt a bizonytalanok jobban teszik, ha kivárnak.

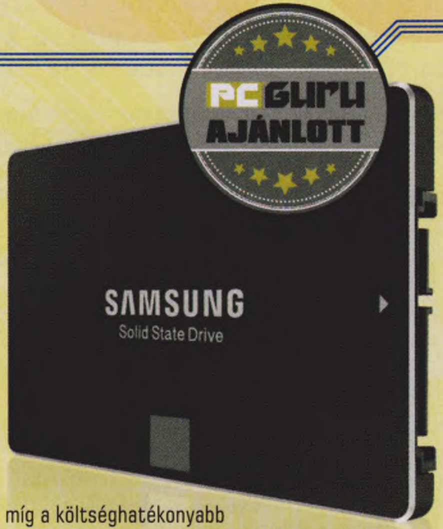
Eszköz: **monitor**
Info: **www.lg.hu**
Ár: **kb. 350.000 forint**

PRO	KONTRA
– döbbenetes képminőség	– vegyes anyagminőség
– 21:9-es képarány	– nem túl ergonómikus
– szoftverellátottság	– elég drága

A sokrétű SSD

Samsung 850 EVO teszt

[ÍRTA **MR. TORGUE**] A tavaly év végén befutó 850-es SSD-család a világon elsőként használja a 3D V-NAND technológiát, aminek hála nemcsak a sebesség, de a strapabíróság is nő, és ez megmutatkozik a garanciaidőben is. Na és az árral mi a helyzet?



A mióta az első SSD-k felbukkantak a piacon, a NAND Flash memóriachipek esetében az adott területre bezsúfolt bitek számát eddig egyféleképpen tudták növelni a cégek: gyártástechnológia-váltással. Elvégre minél kisebb helyet foglal egy cella, annál több fér el belőle a rendelkezésre álló helyen, tehát nő az adatsűrűség. Igen ám, csak ahogy csökkent a csíkszélesség, úgy kellett egyre több problémával szembenézniük a félvezetőgyártóknak. A levilágítás egyre költségesebb és bonyolultabb, a szorosan egymás mellett lévő cellák pedig áthallásosak lehetnek, ami annyit jelent, hogy ha megváltoztatjuk A cella értékét, akkor lehet, hogy véletlenül B-t is felülírjuk. Éppen ezért ellenőrzéseket kell végrehajtani az írási műveletek után, és ez lassítja a chipeket. A planáris elrendezésű memórialapkák napjai ezáltal meg vannak számlálva, más megoldások után kell nézni.

PARADIGMAVÁLTÁS

A Samsung már évek óta fejleszti az általa 3D V-NAND-nak elnevezett technológiát, aminek a lényege, hogy nem csak egymás mellé kerülnek cellák, hanem egymás fölé is, tehát már vertikális elrendezésről beszélhetünk. Az első generációs változat még „csak" 24 szintes volt, de a 850-es sorozatban használt chipekben immár 32 emelet van, és a Samsung elmondása alapján a mérnökök képesek akár 100 réteget is egymásra pakolni, tehát a 3D V-NAND-ban bőven van tartalék. Ráadásul mivel a négyzetmilliméterenkénti bitek száma drasztikusan megnőtt, a cég nincs rákényszerítve, hogy a legújabb gyártástechnológiát használja.

Míg a planáris chipek mostanában 16 nm-esek, addig a 850-es szériában lévők a kiforrott, problémáktól mentes 40 nm-es lapkákat használják. Ennek köszönhetően az adattárolók strapabírósága is nőtt, hiszen a csíkszélesség csökkenésével egyre kevesebb írási ciklust viselnek el az SSD-k. A 850-eseknek azonban nincsenek ilyen problémáik, és ez visszaköszön a garanciaidőben is. A felső kategóriás 850 PRO-ra egyedülálló módon 10 év garanciát vállal a Samsung, míg a költséghatékonyabb példányokra ötöt. Még a vezérlőlapka elhalálozására is több esély van az új SSD-kben, mint a flashchipekére.

3 BITES MULTI LEVEL CELL

A 850 EVO család érkezésével a Samsung bevezetett egy új elnevezést, de ez senkit se zavarjon meg. A 3 bites MLC tulajdonképpen a klasszikus Triple Level Cellnek felel meg, tehát cellánként három bitet képes tárolni – mindössze azért a névváltás, mert a vállalat szerint a TLC manapság már nem cseng túl jól. Egyébként minél több bitet tárolunk egy cellában, annál nehezebb a vezérlése, és ez az írási ciklusok csökkenéséhez vezet. Ugyanakkor már a 840 EVO széria bebizonyította, hogy annyira nem kell tartani a hárombites celláktól sem: egy átlagfelhasználó a garanciaidő letelte előtt nem valószínű, hogy tönkretenné az SSD-jét. A 850 EVO-k például átlagosan napi 41-82 GB írást viselnek el mérettől függően a garanciaidő öt éve alatt, és ez valószínűleg csak egy nagyon biztonságra játszó becslés a gyártó részéről.

A SAMSUNG A LEHETŐ LEGJOBB DÖNTÉST HOZTA MEG A 3D V-NAND TECHNOLÓGIA IMPLEMENTÁLÁSÁVAL. A 850 EVO CSALÁD DRÁGA, DE REMEK VÉTEL LETT.

A 850 EVO CSALÁD

Az átlagfelhasználóknak szánt SSD-k négyféle méretben (120, 250, 500 és 1000 GB) kaphatók, nálunk a középső kettő járt tapasztalatszerzésre. A hivatalos adatok szerint a modellek sebessége körülbelül azonos, tehát semmi hátránnyal nem jár ezen a fronton a kisebb meghajtók beszerzése – igen, ez is a 3D V-NAND-nak köszönhető. Egy ideje már úgyis a SATA csatoló sebessége korlátozza az SSD meghajtókat, úgyhogy ebben túl sok meglepő nincs. Sőt, valószínűleg ugyanez a jelenség lehet az oka ama furcsa ténynek, hogy bár az 1 TB alatti meghajtók csak kétmagos vezérlőt kaptak, ebből otthon nem fogunk észrevenni semmit. Mindegyik 850-es SSD 7 mm magas, tehát a vékonyabb notebookokba is beszerelhetők, és extraként járnak hozzájuk a Samsung Magician és a Data Migration szoftverek. Előbbivel frissíthetjük a meghajtó firmware-ét, lefuttathatunk ellenőrzéseket rajta, és finomhangolhatjuk működését, míg utóbbival meglévő rendszerpartícióinkat költöztethetjük át friss szerzeményünkre, amennyiben ugye elég nagy hozzá. (Azért ha belefér az időbe, mi azt javasoljuk, hogy inkább húzz friss rendszert az SSD-re a másolás helyett.) Még nem említettük a Magician egyik extra funkcióját, a RAPID módot. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy extra gyorsítótár az SSD-hez. A program elvesz némi tárterületet a memóriánkból, és a sűrűn használt adatokat ott tárolja, hogy ezzel is túllépjen a SATA limitációin. Néhány tesztben jól is mutat, de a valóságban mi nem találtuk túl hasznosnak, ráadásul csak eggyel több hibalehetőséget jelent a rendszerünkben, miközben még a drága memóriánkat is lefoglalja. Egy SSD villámgyors elérési ideje mellett kevés értelme van.

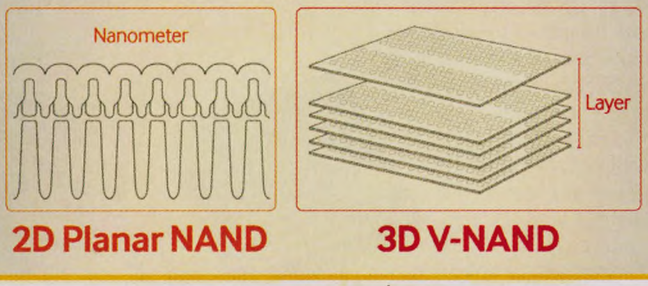
ÖRÖKLETES BETEGSÉG?

Mostanra valószínűleg sokan hallottatok róla, hogy a 840 EVO-kkal nincs minden rendben. A régóta a meghajtón lévő adatok olvasása egy idő után valamiért lelassul. Készült már egy firmwarefrissítés a probléma megoldására, de sajnos úgy néz ki, hogy nem mindenkin segített, tehát a Samsung még mindig keresi az okokat. Jó hír viszont, hogy a 850 EVO (köszönhetően annak, hogy egy teljesen más dizájnt követ) nem szenved ettől a betegségtől: már december óta a piacon van, és még nem hallottunk panaszokról, pedig azok az elődnél már egy hónap után jelentkeznek.

Összességében véve a 850 EVO-val csak egyetlen probléma van, mégpedig az, hogy a Samsungnál egy kicsit vastagabban fogott a ceruza, mint a többieknél. Ha viszont figyelembe vesszük a hosszabb jótállást, a strapabíró felépítést és a megbízhatóságot, akkor talán már nem is tűnik olyan vészesnek az árcédula. Mi bátran ajánljuk mindenkinek a 850 EVO és PRO szériát is.

A 3D V-NAND

A Samsung saját fejlesztésű technológiájának lényege, hogy akár száz rétegnyi cella is elhelyezhető egymás fölé, így javítva az adatsűrűség arányán.



Eszköz: **SSD**
Info: **www.samsung.hu**
Ár: **36 ezer forinttól (méretfüggő)**

PRO	KONTRA
– fejlett architektúra	– felesleges RAPID mód
– akár 10 év garancia	– egy kicsit drága
– extra szoftverek	

A retrológus válaszol...

A Sinclair-sztori, I. rész

[ÍRTA KREDENC] **Ha valaki felteszi nekem a kérdést, hogy mondjak egyetlen nevet, mellyel jellemezni lehetne a nyolcvanas évek klasszikus korszakát, egyszerű a válasz. Hiszen volt egy ember, akinek hála az addig csodálva tisztelt, méregdrága komputerek betörtek az otthonainkba, és életünk részévé váltak.**

Uncle Clive, azaz Clive bácsi. Kevés ember van az iparban, akit rajongói a mai napig ilyen tiszteletteljes szeretettel emlegetnek – és még kevesebben, akik mindemellett elmondhatják magukról, hogy forradalmasították egy egész iparágat. Sir Clive Sinclair pedig ilyen ember. Egy nagy álmodó, egy zseniális, ám nyughatatlan elme, akinek életét sikerek és kudarcok övezték, nimbuszát azonban mindez nem homályosította el.

ŐSROBBANÁS

Az előző bekezdésben említett „forradalom" kifejezést azonban nem árt árnyalni-értelmezni. Az „igazi" revolúció ugyanis a mikroprocesszor megjelenésével és tömeggyártásával kezdődött a hetvenes évek elején, hiszen ennek köszönhetően költözhetett be az otthonokba a számítástechnika. Az első masinák persze mai szemmel nagyon fura szerkezetek voltak – aztán 1977-ben piacra lépett a „szentháromság", a Commodore PET, az Apple II és a TRS-80, és kitört a a digitális forradalom, beköszöntött a mikrokomputerek korszaka. Volt azonban egy nagy visszatartó erő: az ár. A legtöbb gép 500-600 dollár (300-350 angol font) között mozgott, de nem volt ritka a négyjegyű szám sem. És akkor jött Clive Sinclair, piacra dobta a ZX 80-at 99,95 fontért, azaz a lélektani 100 font alatt, és minden megváltozott.

HOBBIBÓL MILLIÓK

De ki is volt ez a komoly külsejű, szakállas-szemüveges fickó? Clive Marles Sinclair 1940. július 30-án született az angliai Richmondban. Nagyapja és apja is elismert mérnökember volt, és Clive érdeklődése is hamar a műszaki dolgok felé fordult. Már érettségi előtt miniatűr hobbielektronikai készletet gyártott és forgalmazott, illetve hamar sikeressé vált szakkönyvek szerzője is volt. 1961 júliusában alapította meg saját elektronikai vállalkozását Sinclair Radionics néven Cambridge-ben. A cég első termékei miniatűr (gyufásdoboz méretű, sőt csuklón is hordható) rádiók voltak, valóban zseniális mérnöki munkák, amelyek ráadásul tisztes hasznot is termeltek. 1972-ben mutatkozott be a Sinclair Executive, a világ első vékony zsebszámológépe, óriásit kaszálva; ezt több modell követte, a céghez pedig dőlt a pénz, 1975-re már 6,3 millió fontot mutatott az egyenleg. Ekkor azonban jött a fiaskó: a Black Watch nevű digitális óra, amelynek sikertelensége csődközeli helyzetbe döntötte a firmát, ami csak kormányzati segítséggel tudott talpon maradni. A részletekre kitérni hosszadalmas lenne, elég annyi, hogy Sinclair szép lassan elvesztette a részesedését saját vállalkozásában. Ám nem adta fel.

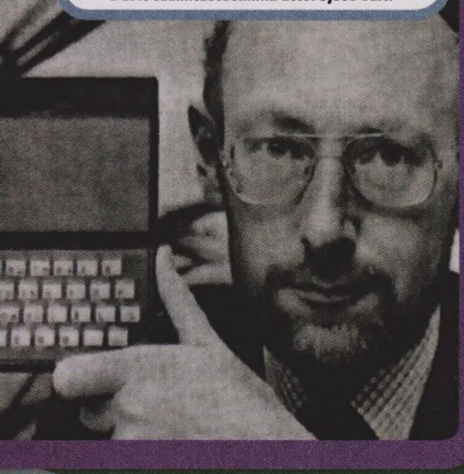
Clive 1973-ban alapított egy fiókcéget, ami sokáig csak papíron létezett; amikor látta, hogy süllyedni kezd a hajó, ezt a firmát önállósította, átkeresztelte a Sinclair Instruments névre, és meggyőzte tehetséges munkatársát, Chris Curryt, hogy lépjen át hozzá. Első termékük ironikus módon a Radionics sikerének és bukásának két szimbólumát ötvözte: egy karóra formájú számológép volt, amely ismét üzleti sikernek bizonyult. 1977-ben (ekkor már a cég Science of Cambridge néven futott) Currynek egyik barátja mutatott egy mikrokomputert, amelyet egy mikroprocesszorból és egy Sinclair-számológépből eszkábált össze.

A szakembernek annyira megtetszett a cucc, hogy rávette Sinclairt: adoptálják a masinát. Ebből született meg az MK14, egy kizárólag kitben kapható számítógép (ez akkoriban elterjedt forma volt, tulajdonképpen egy „lapra szerelt komputer", aminek az összeállításához némi szakértelem is szükségeltetett, viszont jóval olcsóbban lehetett megvenni, mint a kész modellt). 1979 májusában aztán a cég főmérnöke, Jim Westwood az 1976-ban piacra dobott Zilog Z80 processzor (lásd külön) köré megtervezett egy új gépet, amely 1980 januárjában került a piacra ZX80 (a Z80 és az X, mint „titkos összetevő" keveréke) néven, 99,95 fontos áron. A többi pedig innentől tényleg történelem.

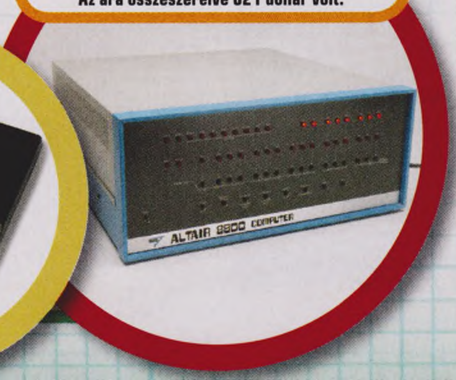
A ZILOG Z80

A Zilog céget 1974-ben alapította az Inteltől kilépett Federico Faggin és Ralph Ungermann Kaliforniában – mindketten részt vettek az elektronikai óriás két legendás mikroprocesszora, a 4040 és a 8080 tervezésében. Faggin egy új, fejlettebb processzort álmodott meg, ennek elkészítéséhez eztán egy másik volt kollégáját, Sima Maszatosit is elcsábította. Az 1976 júliusában piacra dobott Zilog Z80 óriásit szólt: bár binárisan kompatibilis volt az Intel 8080-nal, de azt minden téren felülmúlta, gyorsabb, jobb, könnyebben programozható volt, és sok olyan beépített funkciót tartalmazott, amely miatt egyszerűbben és olcsóbban lehetett komplett rendszereket építeni köré. A Z80 a korszak emblematikus chipjévé vált (a Sinclair-gépek mellett egyaránt megtalálható volt az akkori arcade gépekben, később pedig a Sega Master Systemben és a Nintendo Game Boyban is), sőt, népszerűsége a mai napig töretlen, hiszen napjainkban is gyártják és használják az ipar számos területén.

CLIVE SINCLAIR KÖSZÖNI, REMEKÜL VAN, 2010-BEN HÁZASODOTT MEG ÚJRA. HA HISZITEK, HA NEM, ÁLLÍTJA, HOGY MA MÁR CSAK OKOSTELEFONT HASZNÁL.



Clive Sinclair és gyermeke, a ZX 81. Ekkorra Clive bácsi már roppant sikeres üzletemberré és a brit számítástechnika úttörőjévé vált.



Bármilyen fura is mai szemmel, ez az első, sikeres mikrokomputer, az Altair 8800, 1974-ből. Az ára összeszerelve 621 dollár volt.

Ez a furcsa kütyü a Sinclair Wrist, azaz a „csuklószámológép", amely megalapozta a második cég sikerét. Az okosóra vajon mi?

A Black Watch, amely bedöntötte Sinclair első cégét. Pedig nem volt rossz készülék ez sem, épp csak rosszkor jött és nem ütött elég nagyot.

A SZERENCSE KOVÁCSA

A ZX81 szigetországi sikerében nagy szerepet játszott a patinás, 1792-ben alapított (és még ma is működő), akkoriban 112 üzletből álló W. H. Smith könyv- és újságárus bolthálózat, melynek bevételei a 70-es évek végére stagnálni kezdtek. A cég marketingigazgatója, John Rowland állt elő az ötlettel, hogy a digitális lázat meglovagolandó alakítsanak ki az üzletekben úgynevezett „Computer Know-How" sarkokat, számítástechnikai könyvekkel, folyóiratokkal. A ZX80 fogadtatását látva aztán Rowland hat hónapos exkluzív szerződést kötött Clive Sinclairrel az új masina, a ZX81 árusítására – a gépeket akkor még kizárólagosan postai úton forgalmazták. A siker mindenkit meglepett: az üzletek megteltek az érdeklődőkkel, a 300, külön e célra kiképzett dolgozó alig bírta a forgalmat, a gépek bemutatását. A W.H. Smith egy év alatt 350 ezer ZX81-et adott el, 10 millió fontos nettó profitot zsebre vágva, és a mellé jöttek még a könyvek, újságok, perifériák bevételei is. (A Smith élelmes üzletemberei például rájöttek, hogy adatbeviteli eszköznek tökéletesen megteszi egy egyszerű monó magnó is, így a cég felvásárolt egy halom filléres távol-keleti készüléket, majd a hangzatos „Data Recorder" címkével ellátva tetemes haszonnal eladta azokat, másfél év alatt több mint 100 ezer darabot.) Mindez pedig alapvetően átalakította a piaci szegmenst, azaz ha közvetve is, de a britek a számítástechnikai boltok megszületését is Sinclairnek köszönhetik...

A ZSENIÁLIS SZAPPANTARTÓ

A ZX80 egy 3,25 MHz-en ketyegő jószág volt, 1 kilobyte statikus RAM-mal, egy fura, fehér műanyag dobozban, és egy még furább, érintőmembrános billentyűzettel. A legdurvább pedig az volt benne, hogy tulajdonképpen bármely hobbiműszerész összedobhatta volna otthon, hiszen kereskedelmi forgalomban kapható elemekből épült fel. Egyedül a 4 KB-os ROM-ban csücsülő Sinclair BASIC volt saját fejlesztés – igaz, az parádés programozói teljesítmény volt, lévén befért egy ilyen szűk helyre. Egyedi volt a parancsbevitel módja is, ugyanis az utasításokat egyetlen gomb lenyomásával lehetett elküldeni.

A ZX80-at az otthoni tévékészülékre kellett kötni, és a proci vagy a fekete-fehér, karakteralapú képet jelenítette meg, vagy az inputot értelmezte, ami meglehetősen zavaró villogást eredményezett. Nyugodtan kijelenthetjük tehát, hogy egy eléggé primitív szerkezetről van szó – ám tegyük hozzá: ilyen áron több nem is volt elvárható. A száz font alatti ár végre elérhetővé tette az egyszerű emberek számára is a számítástechnikát, a gépből másfél év alatt elkelt 100 ezer darab, amivel az Egyesült Királyság felírta magát a home computerek térképére.

Clive Sinclair persze azonnal megérezte, hogy most tényleg belenyúlt a tutiba. 1980 novemberében átkeresztelte cégét Sinclair Computersre, és megbízta Westwoodot a ZX80 továbbfejlesztésével. A zseniális mérnök rájött, hogy a masina másfél tucat alkotóelemét bele lehetne zsúfolni egyetlen chipbe, egy úgynevezett ULA-be (Uncommitted Logic Array, összeköttetés nélküli logikai tömb). Ez óriási húzásnak bizonyult: az 1981 májusában megjelent ZX81 mindössze 4 chipet tartalmazott (a konkurens TRS-80-ban 44 zakatolt), így nemcsak apró volt, de hihetetlenül alacsony áron, 69,95 fontért haza lehetett vinni. Sinclair tökéletes marketingkampányt épített a gép köré: megszólította az utca emberét, értésére adva, hogy a ZX81-hez nem kell számítógépes alapismeret, elektronikai szaktudás – megveszed, leülsz elé, használod. Hozzáadott némi patriotizmust is, hangsúlyozva, hogy egy brit termékről van szó, és saját arcát is „mellékelte", személyessé téve cégét.

Clive Sinclair nem csak üzleti zseni volt, hanem valódi látnok is: nélküle talán teljesen máshogy alakul a számítástechnika történelme!

A siker tényleg elsöprő volt, és nemcsak az óhazában: 82 márciusára már 18 országban forgalmazták a gépet, 250 ezer példányt értékesítve (életciklusa végéig több mint másfél millió darab kelt el belőle). Amerikában Timex Sinclair 1000 (röviden TS 1000) néven került piacra, lévén a mai is működő, karóráiról bizonyára sokak által ismert Timex Corporation megvásárolta a licencet, ugyancsak forradalmi áron, 99,95 dollárért – összehasonlításképp a konkurencia közül az Apple II durván 1300, az IBM PC 1200, a Commodore PET 990 dollárba került. Persze a felsorolt vetélytársak több téren is legyőzték Sinclair gépét (nagyobb RAM és felbontás, vagy épp színes megjelenítés), de az ár mindent vitt.

VETÉLYTÁRS VAN, ELLENFÉL NINCS...

A cég lendületét az sem törte meg, hogy elveszítettek egy fontos pályázatot: a BBC elindított egy tíz részes tévésorozatot a számítástechnika népszerűsítésére, és ehhez kerestek megfelelő vasat. Sinclair az akkor formálódó ZX81-et nevezte be, ám a brit médiaóriás a konkurens, szintén cambridge-i Acorn Proton nevű masináját választotta ki, amelyet aztán BBC Micro néven dobtak piacra, kétféle kivitelben (Model A, 16 KB, és Model B, 32 KB). Remek gép volt, ám a 235/335 fontos induló ár, amely a gyártási és ellátási problémák miatt később egyre feljebb kúszott, visszafogta az eladásokat, ráadásul a BBC műsora sem igen érdekelte a fiatal nemzedéket, hiszen abban komoly cégeket és menetrend-programozást mutogattak nekik – ők játszani akartak. Clive bácsi varázsköpönyege alatt pedig már ott lapult a megoldás: a Sinclair ZX Spectrum. De ez már következő rendelésünk témája lesz – tartsatok velünk akkor is!

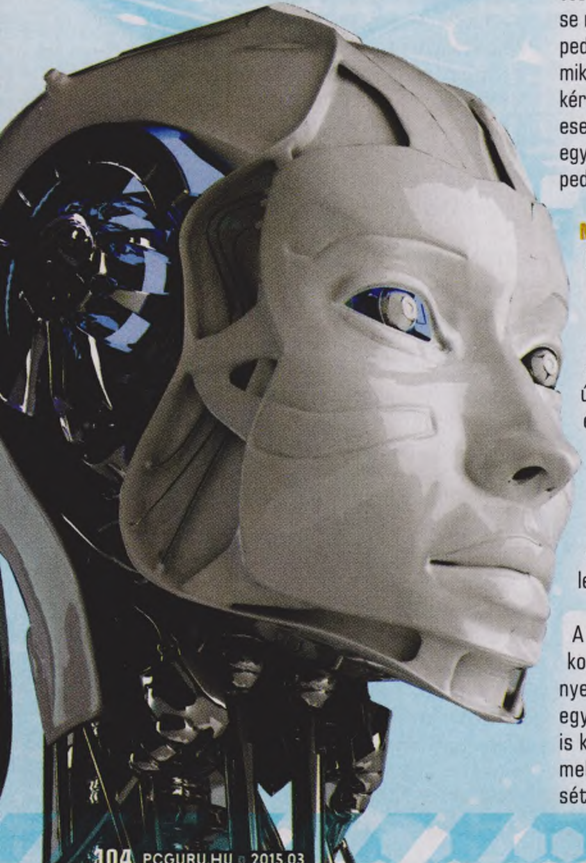
Homok a gépezetben

Veszélyesebb az MI, mint egy atombomba?

[ÍRTA DAN] A közelmúltban világszenzációként robbant a hír: több évtized után egy számítógépes program sikeresen teljesítette a Turing-tesztet, azaz egy adatokból álló környezet képes volt elhitetni magáról, hogy ő bizony egy hús-vér ember. De vajon a mesterséges intelligencia ilyen mértékű fejlődése jelenthet-e bármilyen veszélyt a jövőre a nézve?

Potenciálisan veszélyesebb, mint az atombomba – osztotta meg nem is olyan régen a mesterséges intelligenciával kapcsolatos aggodalmait a Tony Stark reprezentációjaként is emlegetett milliárdos zseni, Elon Musk. A Tesla és SpaceX első embere szerint nagyon óvatosnak kell lennünk az MI-vel, hiszen, mint fogalmazott, egy olyan területről van szó, melynek tanulmányozása a lehető legnagyobb óvatosságot igényli. És nem véletlenül: tavaly júniusban történelmi mérföldkőként adta hírül a világsajtó a londoni Royal Societyben megélt eseményeket, miszerint egy számítógép hamis hús-vér ember formáját öltve „beszélgetett" a jelenlévő kutatókkal. Kicsit tudományosabban fogalmazva: átment egy program a híres brit matematikus és kódtörő nevéhez fűződő Turing-teszten, mely arra hivatott, hogy egy gépről megállapítsa, képes-e gondolkodni, vagyis olyan válaszokat adni, mint bármely másik ember. Utóbbi már csak azért is grandiózus áttörés, mert az 1950-ben megalkotott tesztet eddig egyetlen program sem volt képes maradéktalanul teljesíteni.

Elon Musk, korunk egyik legelismertebb gondolkodója és álmodozó milliárdosa azt vallja, hogy az MI-k fejlesztése a nukleáris fegyvereknél is nagyobb veszélyt jelent az emberiségre. Szerinte óvatosnak kell lennie a tudománynak.



A művelet egyébként abból áll, hogy a bíráló billentyűzet, valamint monitor segítségével kérdéseket tesz fel a két tesztalanynak, méghozzá úgy, hogy se nem látja, se nem hallja őket. Az igazi csavar pedig itt jön: a két alany közül csak az egyik ember, miközben mindketten arról próbálják meggyőzni a kérdezőt, hogy ők gondolkodó emberek. A londoni eseményen nagy sikert aratott Eugene Goostman egy közönséges chatprogram volt, személyiségét pedig egy tizenhárom éves ukrán kisfiú ihlette.

MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR

Mint minden másnak, úgy a mesterséges intelligenciának is voltak előfutárai. A témával kapcsolatos már meglévő feljegyzések szerint az első olyan eredményt, amit ma általánosan az MI-eredmények között tartanak számon, két úriember, Warren McCulloch és Walter Pitts érte el, mégpedig jóval a Turing-teszt megszületése előtt, 1943-ban. McCulloch és Pitts kutatásaik során felfedezték, hogy az összekapcsolt neuronok valamilyen hálózatával gyakorlatilag minden kiszámítható függvény előállítható, az egyszerű hálóstruktúrák segítségével pedig a legtöbb logikai művelet is elvégezhető.

A felfedezés legizgalmasabb részét persze korántsem ez, hanem az ezt követő eredmények képezték: a páros felvetette azt is, hogy egy megfelelően kialakított háló akár a tanulásra is képes lehet – olvasható egyéb érdekességek mellett ez is a mesterséges intelligencia fejlődését taglaló elektronikus almanachban.

A modernizáció előrehaladtával természetesen az MI fejlődése sem állt meg, sőt: magabiztosan lépdelt a maga útján, olyannyira, hogy 1951-ben már kézzel fogható eredményei voltak az említett területnek. A Princeton Egyetem matematikai tanszékének két végzős hallgatója gondolt egyet, és két folyékony kenyér legurítása közt megépítették SNARC-ot (ez a „Stochastic Neural Analog Reinforcement Calculator" betűszava), a világ első neurális számítógépét, mely egyebek mellett képes volt egy komplett hálózatot szimulálni. Kisebb érdekesség, hogy a későbbi kutatómunka magyar vonatkozással is kiegészült, a SNARC-ot tervező Marvin Minsky PhD-bizottságának ugyanis Neumann János is tagja volt.

A mesterséges intelligencia (egyik) legnagyobb, bár sokak által vitatott úttörőjének máig Alan Turingot tartják, aki elsőként fogalmazta meg az MI mivoltát a Computing Machinery and Intelligence című cikkében. Nem árt tudni, hogy bár az MI ötlete ugyan Princetone-ban látta meg a napvilágot, hivatalos

szülőhelyének mégis Dartmouth College-ot tartják. Ide költözött ugyanis John McCarthy, aki elsők között vágott bele 1956-ban a mesterséges intelligencia utáni kutatásba, melyhez ráadásul igen illusztris társaság asszisztált: a titkos kutatási részlegben megfordultak az IBM, de még a nívós amerikai műszaki egyetem, az MIT szakemberei is. Üröm az örömben, hogy a díszes kommuna egyáltalán nem ért el korszakalkotó áttöréseket, annál inkább értettek viszont a keresztelőhöz: a közös brainstorming után elfogadták a terület új nevét, így született meg az „MI" rövidítés, és maga a mesterséges intelligencia, mint ma is ismert kifejezés.

Stephen Hawking, a Cambridge-i Egyetem vezető elméleti fizikusa és kozmológusa azon az állásponton van, miszerint az MI felfedezése az emberiség legnagyobb eredménye lehet, ám egyúttal sajnos a legutolsó is. Jön a Skynet?

IPARBÓL LETT TUDOMÁNY

A soron következő időszakban drámai változások álltak be az MI-kutatásban. A '80-as évek derekán sorra kezdtek megjelenni az első olyan, úgynevezett „szakértőrendszerek", amelyek nagyban megkönnyítették a vállalatok munkáját, arról nem is beszélve, hogy a rendszert használó cégek évente több millió dollárt tudtak megspórolni a fejlettebb eszközök napi szintű használatával. 1981-ben a japánok nekivágtak az „ötödik generációs projekt" megvalósításának, mellyel az első intelligens szuperszámítógépes rendszerek kialakítását tűzték ki célul. A konkurencia persze nem váratott magára, hamar bekapcsolódott a versenybe az Egyesült Államok is, amely az MI iparági felhasználásához saját kutatócsoportot hozott létre, hogy ezzel is biztosítsa a nemzetközi versenyképességet – írja a már említett almanach. Az ipart érintő kutatások néhány évvel később mindkét oldalon hangsúlyos fordulatot vettek. Ennek eredményeként került előtérbe egyebek mellett a chiptervezés, az ember-gép interfészkutatás, és úgy általában minden, ami a mesterséges intelligencia már futurisztikus(abb) oldalán rejlő lehetőségeket vizsgálja.

TALÁN A TERMINÁTOR ÉS A MÁTRIX CÍMŰ FILMEK TÁVOL ÁLLNAK A JELENTŐL, ÁM A SZUPERSZÁMÍTÓGÉPEK TERJEDÉSÉVEL AZ MI-K EGYRE KÖZELEBB KERÜLNEK.

HOVA TOVÁBB?

Az ipar fejlődésével és a technológiai akadályok leküzdésével sorra jelentek meg az első olyan eszközök, melyek, hacsak kezdetleges módon is, de igyekeztek meglovagolni az MI nyújtotta lehetőségeket. Mi több: a mesterséges intelligenciával később olyan területek is foglalkozni kezdtek, mint a haditechnika, a mobilipar vagy például az oktatás. E két ágazatnak ráadásul nagyban meghatározó szerepe volt abban, hogy az MI, a különféle aggályok ellenére is, de mára a mindennapjaink szerves részévé vált. Utóbbit mi sem ábrázolhatná jobban, mint az okostelefonok egyre szélesebb körű térhódítása.

És hogy mi köze a kettőnek egymáshoz? A mesterséges intelligencia mobiltechnológiában használható előnyeit mára a legtöbb gyártó (hogy csak néhányat említsünk: a Microsoft, az Apple, de még a Google is) igyekszik kamatoztatni, bízva abban, hogy a fejlesztéseikkel könnyebbé tehetik majd az életünket. Kiváló példa lehet erre az Apple által 2011-ben piacra dobott, egyszerűen csak Sirinek hívott tudásnavigátor, mely a hangunk alapján igyekszik segítséget nyújtani még a legváratlanabb helyzetekben is. De hasonló elven működik a Windows alapú telefonokban található digitális asszisztens, Cortana is, mely ugyancsak a mindennapos ügyeink gördülékenyebb elvégzésében nyújt segítséget. Utóbbiak a mesterséges intelligencia ily módon történő hasznosításában (egyelőre) persze meglehetősen kezdetleges eredményeket produkálnának, hiszen a komolyabb feladatokat legtöbben még ma is a megszokott módon intézik, ettől függetlenül mégis egyre többen fejezik ki aggodalmaikat a témával kapcsolatban.

ÉLETÜNKRE TÖR A PORSZÍVÓ??

Habár a következő Steve Jobsként emlegetett Elon Musk viszonylag gyakran ad hangot a mesterséges intelligenciával kapcsolatos félelmeinek, számos kritikus vallja, hogy egyelőre nemigen kell tartanunk attól, hogy egy utópisztikus korszak előfutáraként majd öntudatra ébrednek a mikrók, hogy aztán a háztartási kisgépekkel összefogva vessenek véget az emberiségnek.

A technológia fejlődése miatt azonban a következő ezer-tízezer évben szinte bizonyosan katasztrófa vár a Földre – állítja legalábbis korunk legnagyobb gondolkodója, Stephen Hawking, aki a BBC-nek adott interjút nem is olyan régen. A mesterséges intelligencia a brit asztrofizikus szerint az emberiség végét jelentheti: ha nem vigyázunk eléggé, vallja Hawking, akkor a gépek már a közeljövőben veszélyessé válhatnak, mert képesek lesznek egyre gyorsabban újratervezni magukat. A tudós példa gyanánt a Mátrix és a Terminátor filmeket hozta fel, kiegészítve azzal, hogy a fejlett gépek olyan fegyvereket hozhatnak létre, amelyeket az emberek már fel sem képesek fogni teljesen.

„Moore törvénye szerint a számítógépek minden másfél évben megduplázzák a sebességüket és memóriájukat. A veszély az, hogy a számítógépek intelligenciát fejlesztenek ki, és átveszik az uralmat. Az embert fékezi a lassú biológiai evolúció, és nem tud majd versenyezni a mesterséges intelligenciával." – fejtegette ki Hawking. Attól tehát még nem kell félnünk, hogy Cortana egy nap az életünkre tör, viszont az utóbbi ötven év lassú fejlődése sem jelenti automatikusan azt, hogy az MI-korszak beköszöntével nem kerülhetünk veszélybe. Mindennél fontosabb hát az elővigyázatosság.

Tanuló MI jön!

A mesterséges intelligenciával kapcsolatos fejlesztések terén az utóbbi időben nemigen történt komolyabb áttörés, mígnem február végén elképesztő újítással jelentkezett a Google, pontosabban a keresőóriás tulajdonában lévő DeepMind. A vállalat egy olyan programot mutatott be, ami fokozatosan képes kiismerni az adott környezetet, mindeközben pedig saját magát is fejleszti. Ahogyan arról a PC Guru Online-on is beszámoltunk, a különleges program eddig 49 retrójáték használatát sajátította el, sőt, akadt olyan teszt, melyek során még a hús-vér vetélytársak teljesítményét is földbe döngölte. A fejlesztők szerint a program amúgy szinte bármilyen játékban képes helytállni, az alapok elsajátításához ugyanis csak pár órányi megfigyelésre van szüksége. A DeepMind legújabb fejlesztésének különlegessége elsősorban abban rejlik, hogy a program mindennemű külső behatás, így tehát egy-egy előzetes programkód beírása nélkül is képes a sikerre. Azaz tanul, mint a szorgos kisdiák, úgyhogy reméljük, hogy a Terminátort azért nem nézetik meg vele...

ÁLOMPC

GURU

10 MACSKÁBÓL 9 EZT AJÁNLJA

Szép lassan magunk mögött hagyjuk a telet, és bár a világ nem fordult ki a sarkából az elmúlt hónapokban, úgy éreztük, hogy itt az ideje aktualizálnunk ajánlott konfigurációinkat. A dollár erősödése és a hazai valuta hullámzó teljesítménye eléggé rányomta a bélyegét az árakra, és néhány új vas is felbukkant a láthatáron, ami ha minimálisan is, de átrendezte a piacot. Ezúttal szinte a nulláról építettük újra a gépeket, lapzártáig várva az összeállításukkal, hogy a lehető legfrissebb árakat lássátok a táblázatokban. Az ajánlott gépek egyszerre változtak sokat, és mégis szinte semmit, mert a komponensek teljesítménye egy ideje egy helyben toporog.

BASIC

Az alap konfigurációnkat igyekeztünk ezúttal visszalőni az eredeti árszintre, ami 120 ezer forint környéke volt, legalábbis néhány ősi tekercs alapján erre jutottunk. Mivel a G3420-as Pentium ára egy kicsit elszállt, ezért egy alacsonyabb árszinten lévő Intel processzort választottunk, ami csak minimálisan lassabb. A GTX 750 Ti sem túl olcsó mostanában, ezért egy igen jó órajeleket használó R7 260X került a helyére, ami simán van ugyanolyan gyors, de aki úgy érzi, hogy szeretne több kraftot, az nézegesse az R9 270-eseket, mostanában igen jó áron kínálnak komoly teljesítményt. Na, lássuk az olcsóbb bőrű medvét!

Alaplap	GIGABYTE GA-B85M-D2V	**16.000 Ft**
Processzor	Intel Pentium G3240	**16.700 Ft**
CPU-hűtő	gyári	–
Memória	HyperX Fury 4GB DDR3-1600	**10.800 Ft**
Videokártya	Gigabyte R726XWF2 R7 260X 2GB	**36.900 Ft**
Merevlemez	WD Blue 1TB 7200rpm	**16.500 Ft**
SSD	–	–
Optikai egység	Samsung SH-224DB	**4.500 Ft**
Ház	CoolerMaster Elite 344	**11.500 Ft**
Táp	Chieftec iArena 450W (GPA450-S8)	**10.300 Ft**
Összesen		**123.200 Ft**

GAMER

A Gamer konfigurációnk ereje nem nagyon változott (a processzor 100 MHz-cel erősebb lett), de az alaplap esetében hoznunk kellett némi áldozatot. A sebességen ez nem fog változtatni, és az előlapi USB 3.0 csatlakozóról sem kell lemondanunk. Gondolkoztunk azon, hogy beteGyük-e az új GTX 960-ast a korosodó R9 280 helyére, de végül úgy döntöttünk, hogy fogyasztás ide vagy oda, azért a 3 GB videomemória még jól jöhet a jövőben. A megjelenése óta egyébként normalizálódott a GTX 960-as ára, így már megfelelő alternatívája lehet a 280-asnak. A februári Guruban találtok róla részletes elemzést.

Alaplap	GIGABYTE GA-B85M-D2V	**16.000 Ft**
Processzor	Intel Core i3-4160	**33.800 Ft**
CPU-hűtő	gyári	–
Memória	HyperX Fury 2x4GB DDR3-1600 KIT	**21.300 Ft**
Videokártya	Gigabyte R9 280 3GB WindForce 3	**64.800 Ft**
Merevlemez	WD Blue 1TB	**16.500 Ft**
SSD	–	–
Optikai egység	Samsung SH-224DB	**4.500 Ft**
Ház	CoolerMaster Elite 344	**11.500 Ft**
Táp	FSP Raider 550W	**19.700 Ft**
Összesen		**188.100 Ft**

ULTRA

Az ereje a legerősebb konfigurációnknak sem változott, maradt a processzor és a videokártya is, csak utóbbiból ezúttal egy EVGA mellett döntöttünk. Mivel befutottak a Samsung új 850 EVO SSD-i, gyorsan helyet szorítottunk egynek a gépben, és az alaplapot is lecseréltük a plusz egy év garanciáért és a Killer sorozatú hálózati vezérlőért. Valahol viszont meg kellett húznunk a határt, így ezúttal 16 helyett csak 8 GB memória került a gépbe. Az utóbbi hónapokban egyébként olyan sokat esett az R9 290-es Radeonok ára, hogy egy 290X-re simán kicserélhetitek a GTX-et, ha úgy gondoljátok, csak ne referenciahűtős legyen.

Alaplap	MSI B85-G43 Gaming	**31.177 Ft**
Processzor	Intel Core i5-4590	**60.000 Ft**
CPU-hűtő	Scythe Grand Kama Cross 2	**11.600 Ft**
Memória	HyperX Fury 2x4GB DDR3-1600 KIT	**21.300 Ft**
Videokártya	EVGA GTX970 4GB SC	**105.100 Ft**
Merevlemez	WD Green 3TB 5400rpm	**30.400 Ft**
SSD	Samsung 850 EVO 250GB	**35.700 Ft**
Optikai egység	Samsung SH-224DB	**4.500 Ft**
Ház	CORSAIR Carbide Series 330R	**28.000 Ft**
Táp	FSP Aurum S Gold 500W	**26.000 Ft**
Összesen		**353.777 Ft**

EZ TÖRTÉNT AZ ELMÚLT NEGYEDÉVBEN

Hiába vannak a Guruban, a bal oldali konfigurációk nem minősülnek szentírásnak, amiknek minden pontját betűre be kell tartani, ezért úgy döntöttünk, hogy ezúttal főleg a választási szempontokkal foglalkozunk bővebben, kicsit áttekintve, mi minden történt azóta, hogy a PC Guru ÁlomPC rovata negyedéves álomra hajtotta a fejét.

Haladjunk szép sorjában, és kezdjük a legpopulárisabb témával, a videokártyákkal! Túl sok minden nem történt az utóbbi hónapokban a GTX 960 bemutatkozásán felül, ami a kezdeti árazásának hála nem igazán borította fel a piacot. Egy korrekt sebességű megoldás lett, világrekorder fogyasztással és pont. Eleinte túl volt árazva, de mostanában már 60 ezer forint alatt is hazavihető. A legkisebb maxwelles kártyák (GTX 750-esek) azonban áldozatai lettek az általános drágulásnak, nagyon kevés köztük a jó vétel, ezért is cseréltük le a Basic konfigurációban a VGA-t egy Gigabyte R7 260X-re. Nagyon fontos viszont megemlíteni, hogy a 260X-eket összevissza órajelezik a különböző gyártók, úgyhogy ha ti akartok választani egy kártyát, akkor mindenképpen nézzétek meg a cégek honlapjain a specifikációs táblázatot! A Gigabyte WindForce hűtővel ellátott megoldása például elég impozáns GPU órajelet kapott, míg például az ASUS inkább a memória órajelét cincálta. Mindkettő előnyös, de a Gigabyte az agresszív árazása miatt megnyerte ezt a kört nálunk, a nagy gyártók közül egy ideje ők adják a legjobb áron a kártyáikat. A felső kategóriában azonban az EVGA lepett meg minket, náluk általában vastagon fog a ceruza, de hébe-hóba ki lehet fogni egy-egy jó vételt.

Ha valaki régóta figyeli ezt a rovatot, annak feltűnhetett, hogy most az összes alaplapot lecseréltük, és ezúttal mindegyiknek B85-ös alapja lett. Nem azért, mert olyan különleges a chip, hanem mert igazából nem sokkal rosszabb, mint jóval drágább társai. Z széria ugyebár csak a tuninghoz és a több GPU-s rendszerekhez kell, a H97 pedig átlagfelhasználói szemmel csak két SATA 3 porttal nyújt többet, ezek nélkül pedig valószínűleg a többség tud élni, így is van négy. A kiválasztott Gigabyte lapok olcsó alapot jelenthetnek egy jó konfigurációhoz, míg az MSI Gaming szériás deszkája a full extrás B85-ösök táborát erősíti (a többieknek is van hasonlója). Mit jelent ez? Integrált körökben szupernek számító audiót, Killer vezetékes hálókártyát, rendes bordákat és stílusos kinézetet főleg. Mi kellhet még?

Általában hanyagolt téma, de nagyon fontos egy jó processzorhűtő is a rendszerbe. Bár évek óta a torony formátumúak uralkodnak, van egy nagyon fontos hátrányuk a top-down coolerekkel szemben. Utóbbiak azok a hűtők, amik az alaplapra merőlegesen fújják a levegőt, és ennek köszönhetően nem csak a processzor érezheti az áldásos hatásukat, hanem a környezetük is, mert míg torony formátumú társaik elfújnak a memóriák és a tápellátásért felelős egységek felett, addig a top-downok lent is keringetik a levegőt. Rengeteg alaplapnak elég pocsék a bordázata, vagy ha az olcsóbb régiókat nézzük, akkor egyáltalán nincs is nekik a tápellátásért felelős részen, és ilyenkor nem mindegy (főleg egy komolyabban fogyasztó processzornál), hogy jut-e friss levegőhöz vagy sem. Az összes gyári hűtő top-down kialakítású egyébként, és a csúcskonfigurációba berakott Scythe Grand Kama Cross 2 is, mint az a képen látható (jó nagy monstrum élőben). A szellőzésben sokat segít egy jó kuckó is, aminél azért az sem árt, ha elég halk. Nem visítanak benne a gyári ventilátorok, nem rezonál a merevlemezektől, és ha szerencsénk van, még némi hangszigeteléssel is bír. Egyik kedvencünk a Corsair 330R-je, a másik a Fractal Design Define R4 volt, aminek viszont egyrészt felment az ára 30 ezer forint fölé, másrészt hasonló áron megjelent az utódja, úgyhogy aki szereti a márkát, már inkább az R5-öt keresse. Az év végi hardverajánlónkban írtuk, és továbbra is tartjuk, hogy sokan vagyunk sokfélék, mindenkinek más az ízlése, úgyhogy a ház témában érdemes körülnézni, és olyat választani, ami tetszik nekünk, hiszen sokáig lesz az orrunk előtt.

Még rengeteg témát nem érintettem, de kezdek kifogyni a helyből, úgyhogy felhívom a figyelmet az előbb emlegetett, decemberi számunkban található alapos hardverajánlóra, mert annak a nagy része még mindig tökéletesen illik a mostani helyzetre is, hiszen az árak egyenletesen mentek fel minden termékcsoportban.

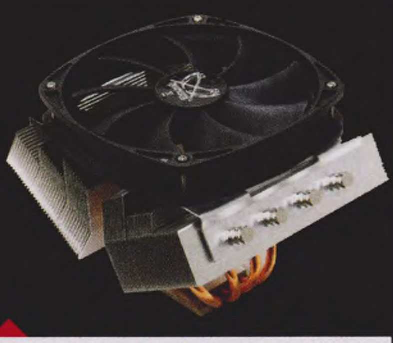
Hamarosan egyébként új videokártyák érkeznek, az Intel frissíti a processzorait év közben, talán az AMD-től is látunk valamit, úgyhogy izgalmas hónapok jönnek, az év végén pedig már mindenki egy virtuális valóság szemüvegre fog vágyni – lehet, hogy a HTC most bejelentett SteamVR-jére (vagy Vive-jára), ha nem siet az Oculus.

Gigabyte Radeon R7 260X

HyperX Fury 2x4 GB DDR-1600 KIT

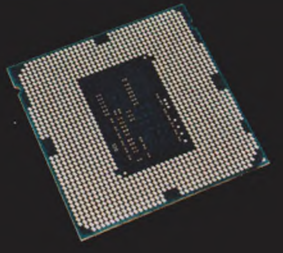
Corsair 330R

MSI B85-G43 Gaming



Scythe Grand Kama Cross 2

Intel Core i3-4160



hwmentoov@pcguru.hu

írta: Horváth Patrik

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS NO.1

Kedves PC Guru, kedves Patrik!

A véleményeteket szeretném kérni.

A mostani konfigom:

- CPU: Pentium(R) Dual-Core CPU E5400 @ 2.70 GHz
- Videokártya: NVIDIA GeForce GT430
- Memória: 2x2 GB
- Alaplap: ASRock G31M-GS R 2.0 DDR2

Amin gondolkodom:

- CPU: AMD Athlon II X2 340X FM2 3,2 GHz BOX
- Videokártya: Asus GT730-2GD3
- Memória: 2x2 GB Patriot Signature DDR3 1600MHz
- Alaplap: GIGABYTE GA-H81M-D3H

Szerinted/szerintetek milyen ez a konfig? Válaszod/válaszotokat előre is köszönöm!

Nagyon szeretem a magazinotokat, ne hagyjátok abba :)

Egy össze-vissza olvasótok: **KRISZ**

Kedves Krisz!

Az alaplap, amit kinéztél Intel processzorokhoz való, míg neked egy AMD-s változatra lenne szükséged. Mindazonáltal én azt mondom, hogy tekintettel arra, hogy a kiszemelt kétmagos X2 340X nem egy óriási előrelépés a jelenlegi Core 2 Duódhoz képest, én nem ölnék bele most pénzt. Helyette inkább vennék egy GeForce GT 730-nál jóval erősebb videokártyát, még akkor is, ha az E5400 képtelen kihozni belőle a maximumot (majd a következő processzorod ki fogja). Ha a játékokra koncentrálunk, ezt én egy sokkal jobb biznisznek érzem, mint platformot cserélni csak azért, hogy egy jelenleg abszolút belépőszintű AMD CPU-t vehess. Figyelembe véve, hogy az általad kiszemelt alkatrészek nagyjából 60-70 ezer forintba kerülnek, én amondó vagyok, hogy inkább költs egy picit kevesebbet, de abból csak videokártyát vegyél. A konyhafőnök ajánlata egy 60-65 ezer forint között kapható GeForce GTX 960 vagy egy szintén hasonló árban lévő Radeon R9 280, amelyik neked szimpatikusabb, azt válaszd, teljesítményben (jelenleg) eget verő differencia nincs köztük.

GAMER-LAPTOP VÉTEL

Üdvözletem!

Asztali gépemet szeretném nyugdíjaztatni, és a munkám miatt laptopra akarok váltani, de egyáltalán nem vagyok képben a laptopok világában, ezért szeretném a segítségedet kérni. 200, maximum 250 ezer Ft körül szeretnék venni, és főleg játékra használnám. Nem vagyok grafikamániás, így elég nekem az is, ha a Dragon Age Inquisitiont közepes beállítások mellett elviszi, esetleg majd a Witcher 3-at. Már, ha ebben az árkategóriában van ilyen gép. Előre is köszönöm a válaszodat.

Üdvözlettel **VLAD**

Kedves Vlad!

Szerintem 250 ezer forintba belefér egy ilyen gép, ha tényleg kész vagy némi kompromisszumra. Én első körben az Asus N551JM-et ajánlom, igazán gyenge pontja nincs, a beviteli eszközök (billentyűzet és touchpad) is elég jól sikerültek, a hűtőrendszere klassz, modelltől függően különálló mélysugárzó is jár hozzá, és a benne lévő GeForce GTX 860M videokártya a mobil megoldások között meglehetősen erősnek számít. Ezért a pénzért ugyanakkor választanod kell: vagy Full HD (1920x1080-as) kijelző és erősebb videokártya (GTX 860M) vagy mezei 1366x768 pixeles panel és picit gyengébb VGA (GTX 850M) egy kicsivel kedvezőbb áron. Operációs rendszer egyikhez sem jár, így annak beszerzéséről neked kell gondoskodnod.

GÉPFEJLESZTÉS NO.2

Szia!

Szeretném fejleszteni a gépem, mert az AC: Unity már nem ment el rajta, és ahogy észrevettem, a közeljövőben érkező játékok sem fognak. Nem igazán értek a hardverekhez, ezért hozzád fordulok:

- Videokártya: GeForce GTX 650 Ti
- CPU: Intel(R) Core(TM) i5-3450 CPU @ 3.10GHz

- RAM: 8.2 GB
- OS: Windows 7 64 bit

Tehát a kérdésem az, hogy mit kellene fejleszteni a jövőben érkező játékok futtatásához.

Válaszodat előre is köszönöm!

ROLAND

Kedves Roland!

Amit biztosan nem bántanék, az a processzor és a memória, ebből egyenesen következik, hogyha valamit cserélni kell, mert kevésnek érzed, az a videokártya. Ha viszonylag látványos előrelépést szeretnél, akkor én nem adnám lejjebb egy GeForce GTX 960-nál vagy egy Radeon R9 280-nál, ezek már 60 ezer forint körül elérhetők. Vannak nagyon jó vételesek alacsonyabb kategóriákban is (pl. GeForce GTX 750Ti), de feltételezem, hogy 20-30%-os gyorsulásért nem nyitnád ki a pénztárcádat.

ÚJ GAMER-KONFIG

Sziasztok!

Hat év után új gép vétele előtt állok. Az elmúlt három hétben igyekeztem utánanézni mindennek, mivel azonban nem kis összegű beszerzésről lesz szó, ezért szeretném a Ti véleményeteket is kikérni az alábbi konfigurációval kapcsolatban. Ami szempont: elsősorban játékra lenne, tuning nem kell, és az is jó lenne, ha pár évig nem kellene hozzányúlnom fejlesztés miatt. :)

A konfig:
- CPU: i5 4690
- Alaplap: Gigabyte GA-B85M-D3H
- VGA: Gigabyte GTX 970 (GV-N970 G1 Gaming-4GD)
- RAM: 2x4GB 1600 MHz CL10 HyperX Fury Red (HX316C10FR/4)
- CPU-hűtő: Cooler Master HyperT4
- SSD: Kingston HyperX 120 GB
- HDD: WD Caviar Black 1 TB (WD1003FZEX, 7200 rpm)
- Táp: FSP Raider 650W
- Monitor: LG 22MP55HQ
- Ház: Zalman Z5

Kérdéseim:
1.) Van-e kompatibilitási probléma a kiválasztott alkatrészek bármelyikénél?
2.) A ház elegendő nagyságú?
3.) Van-e olyan alkatrész, ami helyett mást ajánlanátok? Ha igen, némi magyarázatot fűzzetek hozzá, légy szíves.

A segítséget előre is köszönöm!

Tisztelettel:

NYERGES IMRE

Kedves Imre!

Az általad összeállított konfigurációban semmiféle inkompatibilitás nem fedezhető fel, ráadásul abszolút kiegyensúlyozottnak is tekinthető, az erős processzor remek társa lesz a felső kategóriás videokártyának. Az, hogy a ház nagysága elegendő-e attól függ, mit szeretnél tárolni benne. A kiszemelt összeállítás kényelmesen elfér benne, de egy cserepes növénynél már adódhatnak problémák :) A tápegységgel ugyan semmi gond nincs, és feleslegesen erős is, viszont én mindenképpen kicserélném egy modulárisra (ahol csak azokat a kábeleket kell csatlakoztatnod hozzá, amelyekre tényleg szükséged van), ami lehet egy Corsair CX600M, egy Enermax Triathlor ECO 550W vagy egy Chieftec CTG-650C is.

VIDEOKÁRTYA-VÁSÁRLÁS

Sziasztok!

Van egy AMD Athlon II X4 860K processzorom, ehhez szeretnék olyan VGA-t, amivel nem lesz gond. A jelenlegi HD4870 X2 a régi játékokat viszi maxon, de egy AC Black Flag már gondot okoz :(Amikre gondoltam: GTX 760, ill. 960 vagy Radeon R9 270X vagy 280.
Előre is köszönöm a segítséget!

Szia!

Dobj fel egy pénzérmét, az egyik oldalán a GeForce GTX 960, a másikon pedig a Radeon R9 280 legyen. :) Teljesítményben eget verő különbség nincs köztük, a GeForce kevesebbet fogyaszt, a Radeon tudása jövőt állóbb, ha egyszer hajlandók lesznek kiaknázni a programozók a benne rejlő lehetőségeket. A felsorolt kártyák közül csak a GTX 760-ról beszélnélek le, hiszen a GTX 960-nal van egy árban, ami minden téren jobb nála.

VGA UPGRADE

Sziasztok, gurusok!

Szeretnék gépet fejleszteni, igazából vagy videokártyát vagy processzort szeretnék cserélni, mert sajnos visszaesett a gépem teljesítménye. Itt vannak a hardverek:

- Alaplap: Gigabyte B75M-D2V
- VGA: Gigabyte Nvidia Geforce GT 630 2GB
- CPU: Intel Pentium CPU G860 3.0 GHz
- 4 GB RAM

Szerintetek, mit kellene először fejleszteni, hogy jól fussanak a most és a jövőben megjelenő játékok rajta?

Üdv:

ÁRON

Kedves Áron!

Egyértelműen videokártyát kellene venned, bár a processzorod is lassan megérik egy komolyabb upgrade-re. Önmagában az utóbbi leváltásával nem sokat érnél, hiszen a GeForce GT 630-at a mostani is kihajtja. Az én javaslatom az, hogy egy GeForce GT 750Ti-nél, illetve Radeon R7 265-nél lejjebb ne add, valamint a 4 GB memóriát is érdemes lehet még egyszer ennyivel megtámogatni, a játékok díjazzák mostanában a 6-8 gigát.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

NOTEBOOKOT 150 EZERÉRT

Sziasztok!

Szeretném meglepni magamat március végén tartandó szülinapom alkalmából egy új laptoppal. Sajnos totálisan nem vagyok otthon ebben a témában, így hozzátok fordulok segítségért. 150 ezer Ft a maximum, amit rászánnék, ezért a pénzért a lehető legjobb megoldást, legerősebb kihozható teljesítményt szeretném magaménak tudni. A laptopot igazából csak netezésre és 1-2 régebbi játék futtatására használnám, de szeretem, ha a rendszer gyors.

Előre is köszönöm a választ! További jó munkát ;)

LOVELYBONES9228

Halihó!

Ennyi pénzből gyors gépet lehet venni, viszont tudnod kell, hogy ebben az esetben elsősorban az anyagminőséggel fizetsz a teljesítményért, éppen ezért általános értelemben vett legjobb megoldás nincs. Kár, hogy nem írtad, hogy mely játékok lennének azok, amelyeket futtatni szeretnél, így némileg sötétben tapogatózom, de van elképzelésem, hogy milyen notit szeretnél. A Lenovo Z50-et bátran ajánlanám, ha nem lenne ennyire borzasztó az itthoni garanciális ügyintézés mögötte – amelyre lehet, hogy soha nem lesz szükséged, viszont, ha egyszer igen, az egy hónapos kálvária. Helyette az Asus K555 és az Acer Aspire E5-571G felé terelnélek inkább, mindhárom masinában egyébként GeForce GT 840M típusú videokártya van, így könnyen kiválogathatod a megfelelő fajtákat a keresőből. Az Acer olyan 135-140, a Lenovo 141-142, míg az Asus 148 ezer forint körüli áron kelleti magát jelen sorok írásának pillanatában. A Lenovóra 1, a többire 2 éves jótállás vonatkozik, már csak emiatt sem éri meg előbbit választani. Operációs rendszerről mindhárom termék esetében neked kell gondoskodnod.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Hola, olvasók! Ez itt a Levrov, a PC Guru levélfogadó és válaszoló szolgáltatása, ahol központilag igyekszünk választ találni a titeket bentről feszítő kérdésekre. Munkatársaink egész hónapban csak arra várnak, hogy megtöltődjön levelesládánk a különféle értékes leveleitekkel. Chocho például majdnem sírt, mikor elolvasta az utolsó hármat, ami egyben az első három is volt, szóval köszi-szépen, hogy így gyötritek őt! Egyébként pedig szeretném felhívni a figyelmeteket, hogy legközelebb ne nyereményjátékként tekintsetek ezekre a szent oldalakra! Ne az ajándékért, hanem csak a két szép szememért írjatok, különben kénytelen leszek válaszok helyett házi receptjeimet ideírni, annak pedig csak anyukátok fog örülni (Higgyétek el, ő sem... – Chocho). Ti meg jól elhíztok, mint én. (Na, ez már igaz! – Chocho)

RP-KÓDOT MINDENKINEK!

Szia Chris!
Meg szeretném kérdezni, hogy fogtok e valamikor a jövőben az újság mellé RP kódot csomagolni? Volt már példa arra, hogy WoT-os kódot adtatok, gondolom, hogy akkor ez sem lehet olyan nagy akadály. Köszönöm a választ előre is!
Hű olvasótok, **TÓTH EDY**

Nagyon jó kérdés, köszönjük Edy! Az a helyzet, hogy először fogalmam se volt, hogy miről beszélsz, aztán rájöttem, hogy ez azért van, mert én dotás vagyok, nem League of Legends-es. Ott van RP, ugye? Na, mindegy, mert dotás vagyok, és ezért utálom a lolosokat, szóval ilyen pontokat tuti, hogy nem teszek be sehova! Komolyabbra fordítva a szót, tennénk mi, ha tudnánk, de ez nem olyan, amit csak úgy osztogatnak a kiadók. (Francokat nem, csak ha mindet odaadjuk, mit adunk el az eBayen!? – Chocho) A World of Tanks esetében eszméletlen nagy szerencsénk volt, azóta a Wargaming csapata szerintem már háromszor kirúgta azt az illetőt, akivel az üzletet kötöttük. Ha megfigyeled, jó ideje nem is adnak aranyat senkinek semmilyen formában, csak bétahozzáférést, esetleg egy-két gagyi járművet kapunk a kódokért, amiket osztogatnak. A témához kapcsolódik egyébként, hogy mi szoktunk próbálkozni, csak épp nem túl sok sikerrel. (Fordítók: „mi" = wilson; „próbálkozni" = „agyámákódotgecc"-jellegű e-mail, évente egyszer – Chocho) Sajnos egy nagyon pici ország vagyunk egy nagyon pici piaccal, ezért aztán sokszor válaszra sem méltatnak minket a külföldi forgalmazók. Vagy épp azért, mert rossz helyen kopogtatunk, vagy mert már hallottak Chochóról. (Még picik vagyunk ugyan, de az orosz medve védelmező öle számunkra is hatalmat, olajat, gázt, és sok-sok abszolúte nem pró lolost és dotást garantál, szóval csak legyetek türelemmel! – Chocho)

KRITIKÁN ALUL

Szasz,
A nagy így meg úgy HYPE-olások mellett szándékoztok már a pasztoknak aki az oldalt nézegeti csinálni egy normális weboldalt? Vagy továbbra is neki a mostani lassú kritikán aluli jár? Szóval a hülyéknek úgy is mindegy vagy van is bennetek valami kurázsi és nem csak jópofa tagokat vesztek fel?
A kérdés jogos! **NÉMETH LAJOS**

Most elárulok egy kulisszatitkot. Mielőtt bekerülnek a leveleitek a Levrovba, megformázom, gatyába rázom azokat, hogy aztán olvashatók, értelmezhetők legyenek. Sajnos nagyon sokszor kapunk olyan leveleket, amelyek csak nyomokban tartalmaznak értelmet, ezért aztán most úgy gondoltam, hogy beteszek ide egy elrettentő példát, hogy lássátok, mit nem szabad. Nem akarom lejáratni az illetőt, egész egyszerűen csak februárban annyi ilyen jött, hogy úgy döntöttem, hogy példát statuálok valakiből. Bocsi! Cserébe viszont válaszolok is Lajos levelére, íme na:

Szasz! A nem-pasztok számára már készítettünk egy másik weboldalt, csak titkos a címe. Neked megadhatom, de ahhoz előbb küldened kéne nekem valami szép ajándékot. Mondjuk egy kézzel szőtt takaró megteszi. Vagy készíthetnél nekem egy rekettyést. Vízszintezve! Ha sikerül, akkor megadom az új oldalunk címét, ahova jópofa tagokat is felvesszük. Téged is. Köcce h írtál!

CSAK!

Kedves szerkesztőség! Miért szeretitek, ha leveleket írnak nektek? Bár biztosan jó érzés, amikor az a rengeteg rajongó leveleket ír nektek, és látjátok, hogy van értelme annak, amit csináltok. De úgy komolyan, mi a cél vele? Például megválaszolni a szerkesztőségi titkokkal kapcsolatos kérdéseket, vagy esetleg még jobban népszerűsíteni az újságot fantasztikus ajándékokkal. És még egy dolog: kedves Chocho! Te vagy a troll király. Lennél a mesterem? **(Persze! Bááár, a neved alapján fiú vagy, ami mínusz tíz pont. De tudod, mit? Nem leszek válogatós. Fényképeket és CV-t a szerki címére, próbafőzött kávéadaggal, tegnapra! – Chocho)**
Tisztelettel, **BÁN PÉTER**

Kedves Péter! Azért szeretjük, ha írnak nekünk, mert itt van ez a két üres oldal az újságban, ahova már senki nem akar anyagot berakni a szerkesztőségből. Kérdeztük wilsont, de őneki már elég sok oldala van. Aztán arra gondoltunk, hagyjuk, hogy a grafikusunk kiélje magát itt, de miután egy használt autós apróhirdetést csinált, elvetettük az ötletet. Aztán azt találtuk ki, hogy teszünk ide egy klassz kifestőt, de végül Chochónak jött az a fantasztikus ötlete, hogy hagyjuk meg az olvasóknak, hogy feltöltsék azt betűkkel. Én mondtam neki, hogy ez iszonyú nagy hülyeség, mert az olvasók olvasnak, és nem írnak, különben nem olvasónak, hanem írónak hívnánk őket, de megnyugtatott, hogy ez nem így van. (Mert nem is! – Chocho) Mindenesetre most az van, hogy az olvasók tényleg írnak, ahogy Chocho megjósolta, csak éppen nem azt és nem úgy, ahogy azt én szeretném. Mondtam én, hogy a kifestő sokkal jobb ötlet lett volna. Egyébként pedig igen. A kérdéseidre a válasz: igen. (Rengeteg rajongó... hahahahaha. Ez jó! XD)

A HÓNAP LEVELE

Tisztelt PC Guru! Az egészet ott kezdeném, hogy épp a PC Gurut (pontosabban a 2014. márciusi számot) olvastam, ahol aztán elérkeztem a Titanfall előzeteséhez. Elolvastam a cikket, de azok alapján nem nagyon tetszett meg a játék. Aztán az áprilisi újságban megnéztem a tesztet, de szintén nem fogott meg az anyag, még a gondolattól is eltávolodtam, hogy játsszak vele. Aztán egyszer az osztálytársaim is beszélgettek róla, majd odajöttek hozzám és megkérdezték, hogy nekem hogy tetszik. Megmondtam nekik, hogy azok alapján, amit olvastam, én nem vagyok oda a játékért, viszont az ötlete fenomenális. Mikor hazaértem, megnéztem a PC Guru videotesztet is róla, és elállt a lélegzetem. Egész egyszerűen tökéletesnek tűnt számomra. Nem volt túl szép, aztán hallottam, hogy a története sem teljesen kerek, de ezeket leszámítva nekem nagyon bejött. Sci-fi környezet, parkour mozdulatok, változatos pályák, fejlődési rendszer, stb. Köszönöm, hogy egy ilyen király játékra hívtátok fel a figyelmet! Ha ti nem vagytok, egy remek játék maradt volna ki az életemből. Ti vagytok a legjobbak!

TÓTH ISTVÁN

Ezért is érdemes felnézni néha YouTube-csatornánkra, ugye-ugye! Nagy kár, hogy a papírmagazinba nem tudunk animgifeket betenni (Pedig a Harry Potterben ment! Meeedzsiiik!! – Chocho), akkor talán jobban átjött volna, hogy miről is beszélünk a tesztben. Egyébként én írtam a Titanfallról, és bevallom őszintén, nekem is nagyon tetszett. Legalábbis az első 10-15 órában, aztán hasonlóan a most tesztelt Evolve-hoz, elfogyott belőle a tartalom, és ott álltam, azt kérdezve magamtól: minek is töltsem be újra? A mai napig tartom magam ahhoz, hogy a Titanfall egy jó játék, de hatalmas hiányossággal került piacra, mint például az összefonódó kampány, vagy a mögöttes tartalom hiánya. Mindenesetre jobb látni élőben egy játékot, mielőtt véleményt alkotsz róla, ezért is érdemes játékelőzeteseket, videoteszteket nézegetni róla. Persze nem mindenkiét, mert vannak olyanok, akik divatot csinálnak abból, hogy mindent lehúznak a vérbe. Meg kell találni azt a forrást, amit hitelesnek, igazságosnak, pontosnak, részletesnek, és érdekesnek tartasz, és az alapján dönteni, hogy téged valóban érdekel-e a szóban forgó játék, film vagy sajtreszelő (Jaja, bár én gondolkodom egy saját YouTube-sorozatban, a Chocho megmondjában, amiben mindenről megmondanám, hogy kaka, de azt nem, hogy miért. Manapság ez a menő, nem? – Chocho).

NEM-NEM-NEM-NEM

Kedves PC Guru! A nyereményjátékra szeretnék jelentkezni. Szóval a játék, amit választottam az a Warframe. Ez egy TPS játék, …

DANI POHR

Itt most elvágom ezt a levelet, ami úgy folytatódik, hogy Dani leírja, miért is szereti a Warframe-et, és hogy mit kell benne csinálni. De ahogyan azt a Levrov elején mondtam, ha nyereményjátékoztok nekem, akkor jöhet a receptguru! Szóval akkor most elmondom, hogyan is készül a híres omlós tészta receptem, amit általában piteformába szoktam pakolni, megtöltöm különféle gyümölcsökkel, pudinggal, aztán hami-hami! Gyors, de iszonyú kalóriadús édességről van szó. Az omlós tésztát nagyon egyszerűen elkészíthetjük. Vegyünk 300 g finomlisztet, ehhez kelleni fog 150 g (tehát pont a fele annyi, mint a lisztből, ezt könnyű megjegyezni!) vaj. Margarint ne használjatok, az undorító (Ló**t. – Chocho). A lisztet először át kell szitálni, utána kezdjük el belemorzsolni a vajat a lisztbe. Mások tesznek tojást is keverékbe, én nem, de tehettek bele egy sárgáját, hogy szép színe legyen (Vagy temperát, azt mondják, az is szép! – Chocho). Tegyetek még 4 evőkanál cukrot bele (ez elhagyható), plusz egy teáskanálnyi sót (Szóval a cukor nem kötelező, de a só igen? Bah! – Chocho). Ezeket még hidegen keverjük össze, hagyjuk, hogy a kezünk melege megolvassza a vajat, és formába öntse a tésztát. Ha nagyon nem akar összeállni, öntsünk még egy kevés hideg vizet vagy tejet a tésztába, de csak óvatosan! Egy kemény, nem ragadós tészta a cél. Formáljunk belőle gömböt, tegyük fóliába, majd fél órára be a hűtőbe. Ezután készítsük el a tölteléket! Tip of the day: a tészta fagyasztva 3 hónapig is eláll. Köszönjük! Jövő hónapban milyen recepttel folytassuk?**

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **46.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

http://bit.ly/pcguru_steam_curator

Szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistádat!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásodat. Hajrá!

INSTAGRAM
http://instagram.com/pcgurumagazin

GOOGLE+
http://bit.ly/pcg_google

TWITTER
www.twitter.com/pcgurumagazin

PC GURU LIVE videotesztek

Természetesen mozgóképekből sem szenvedtünk hiányt az elmúlt hetek során, aminek köszönhetően jó pár gigabyte-nyi videó landolt a korongunkon. Három videoteszttel (Evolve, The Order: 1886, na meg a megkésett The Crew), öt filmelőzetessel és nyolc játékajánló videóval várunk titeket DVD-mellékletünkön. Ez utóbbiak közül külön figyelmetekbe ajánljuk a Bloodborne történetét bemutató trailert, valamint a Just Cause közelgő harmadik részének eszméletlenül hangulatos, bár nagyon rövid kedvcsinálóját.

INGYENES JÁTÉKOK 20 ingyen játék

Az elmúlt hónapok során folyamatosan gyűltek számítógépünkön az ingyenes játékok, melyekből most sikerült összeszednünk egy csokornyit, amit a tavaszt ünnepelve szépe át is nyújtunk nektek. A húszas listán olyan alkotások találhatók, mint az Eggnogg+ (ez egy ilyen kardos-multis csoda), a Strafe első, ingyenesen játszható változata, vagy a remek retróhangulatot árasztó Tanks of Freedom. A játékok a hagyományos alkalmazásokkal szemben csupán egy kitömörítést igényelnek indítás előtt. Jó játékot kívánunk!

PROGRAMAJÁNLÓ 10 ingyen program

Ebben a hónapban rendhagyó módon nem egy, hanem rögtön 10 programot ajánlunk a figyelmetekbe, melyek nem hiányozhatnak a gépetekről, amennyiben különféle speciális feladatokat szeretnétek elvégezni a segítségével. Legyen szó akár DVD-írásról, képnézegetésről vagy szerkesztésről, vagy esetleg a legújabb videokártya-driverekre van szükséged, most segítünk neked! A listánkon szereplő programok mindegyike teljesen ingyen használható, így remek alternatívát is jelenthetnek fizetős társaikkal szemben.

EXTRA TARTALOM CGA háttérképek

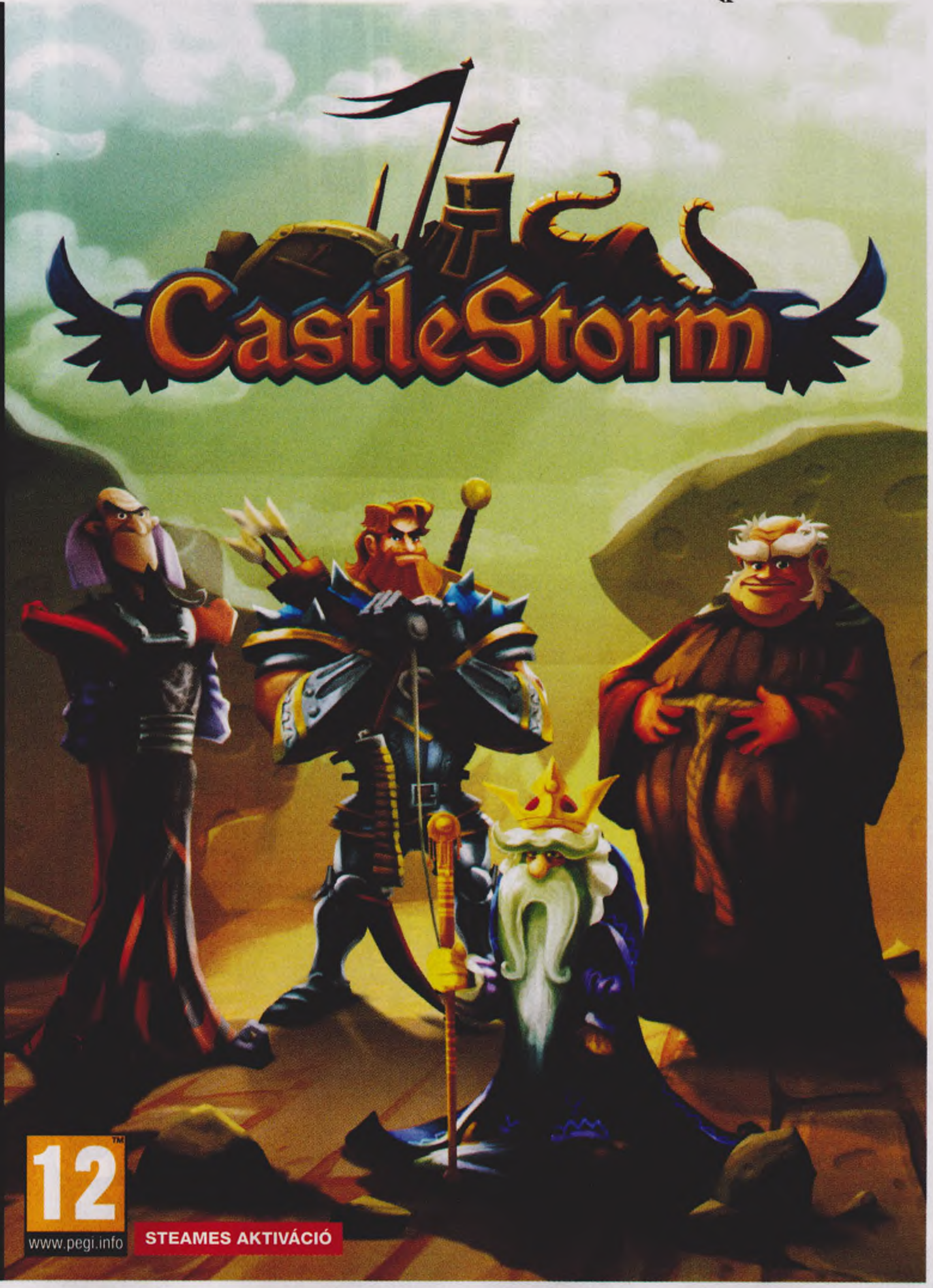
Egy ArjOn nevű fiatalember a veterán játékosoknak kedveskedett egy képernyővédővel, ami a CGA-éra, tehát a '80-as évek legjobb játékait varázsolja a monitorunkra. A DVD-mellékletünkre is felkerült változat több mint 1000 DOS-os játékból tartalmaz több mint 1200, autentikus, 640x400-as felbontású, CGA színvilágban pompázó képet, a töltőképernyőktől kezdve a menü- és intróképekig. Ráadásul az adott játékokról érdekes információkra is szert tehetünk a használatával. Irány az Extra!

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Evolve • The Crew • The Order: 1886

2015/03

CASTLESTORM

PC GURU DVD



Wreckfest

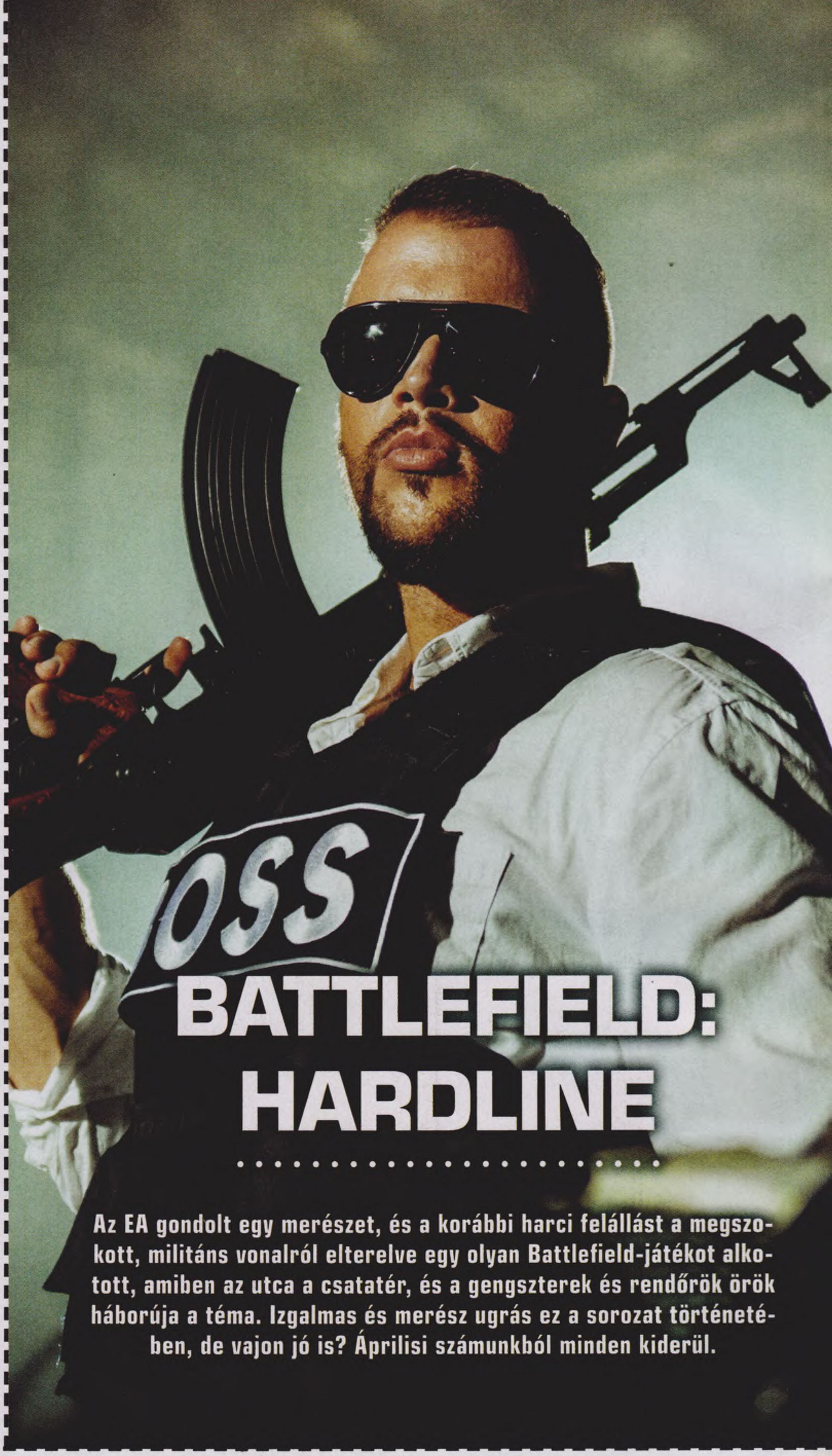
ELŐZETES A Bugbear csapata lázasan dolgozik a korai hozzáférésű Next Car Game-en, aminek immár van rendes címe is: Wreckfest, ami egy angol szlengkifejezés a roncsderbivé fajuló autóversenyekre. És hogy ez mennyire találó? Nos, az egyre teljesebbé váló, de még messze sem végleges játék tapasztalatai alapján eléggé, szóval jövő hónapban visszatérünk a programra!

Cities: Skylines

TESZT A grandiózus stratégiai játékairól híres Paradox egy, a kiadótól elvárható módon nagyszabású városépítős menedzserprogrammal készül felképelni az immár két éve folyamatos csalódást okozó SimCityt. Ehhez pedig a Cities in Motion csapata nyújt segítséget, akik továbbgondolták eddigi két játékukat.

Bloodborne

TESZT Chocho a Dark Souls II tesztelése óta nyavalyog, amiért semmi sem elég nehéz, komor vagy brutális az ő ízlésének. Nos, március végén megjelenik a PS4-es Bloodborne, amivel a Souls-játékokkal is előrukkoló FromSoftware a konzolos játékosokat akarja kényeztetni… izé, jól megkínozni. Vérmes sztori, óriási bossok és folyamatos hajtépés? Jöhet!



BATTLEFIELD: HARDLINE

Az EA gondolt egy merészet, és a korábbi harci felállást a megszokott, militáns vonalról elterelve egy olyan Battlefield-játékot alkotott, amiben az utca a csatatér, és a gengszterek és rendőrök örök háborúja a téma. Izgalmas és merész ugrás ez a sorozat történetében, de vajon jó is? Áprilisi számunkból minden kiderül.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

ÁPRILIS 9-ÉN

JELENIK MEG!

TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

PC GURU PÓLÓ

EGYHAVI ELŐFIZETÉSSEL

(1 lapszám)	4.500 Ft
Hosszabbítással:	4.000 Ft

A póló önmagában is megvásárolható, ára: 2500 Ft

PC GURU 2015-ÖS NAPTÁR

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	6.490 Ft
Hosszabbítással:	5.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	11.990 Ft
Hosszabbítással:	10.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	19.990 Ft
Hosszabbítással:	18.990 Ft

A naptár önmagában is megvásárolható, ára: 3500 Ft

THE WITCHER 3

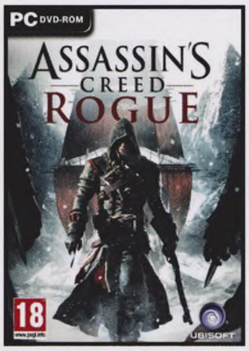
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

ASSASSIN'S CREED: ROGUE



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	16.990 Ft
Hosszabbítással:	15.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	24.490 Ft
Hosszabbítással:	23.490 Ft

BATTLEFIELD: HARDLINE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	24.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

GTA V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

PC GURU ÁLOMPC: SEGÍTÜNK A GÉPFEJLESZTÉSBEN!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2015. 03.
15003
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

TERMÉSZETES SZELEKCIÓ

EVOLVE

Szörnyként és vadászként is megpróbáltunk boldogulni a Shear bolygó vidékein.

A REND ŐREI

THE ORDER: 1886

Teszteltük minden idők legszebb játékát, ami láttán rohannál PS4-et venni.

BARBÁROK A KAPUKNÁL

TOTAL WAR: ATTILA

Megvívtuk a Római Birodalom utolsó csatáit, birodalmiként és hunként is.

KHOLAT

Exkluzív meghívót kaptunk a rejtélyben bővelkedő kalandjáték kipróbálására, hófödte orosz hegyek lábánál keresve egy legendás rejtély kulcsát...

+ STEAMES TELJES JÁTÉK: CASTLESTORM

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

SZIGETI VESZEDELEM

RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

A legendás széria visszatért, hogy ezúttal négy főszereplőre hozza rá a frászt egy szigeten

ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

A kultikus Oddworld-sorozat első epizódja végre remake-et kapott.

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

A hírhedt kincskereső visszatért!

BATTLEBORN

A shooterek és a MOBA-műfaj elemeit vegyíti a Borderlands csapata.

HOMEWORLD REMASTERED

Felújítva tért vissza az űrstratégia.

DEATHTRAP

A magyar NeoCore Games ezúttal a tower defense műfajába merészkedett.